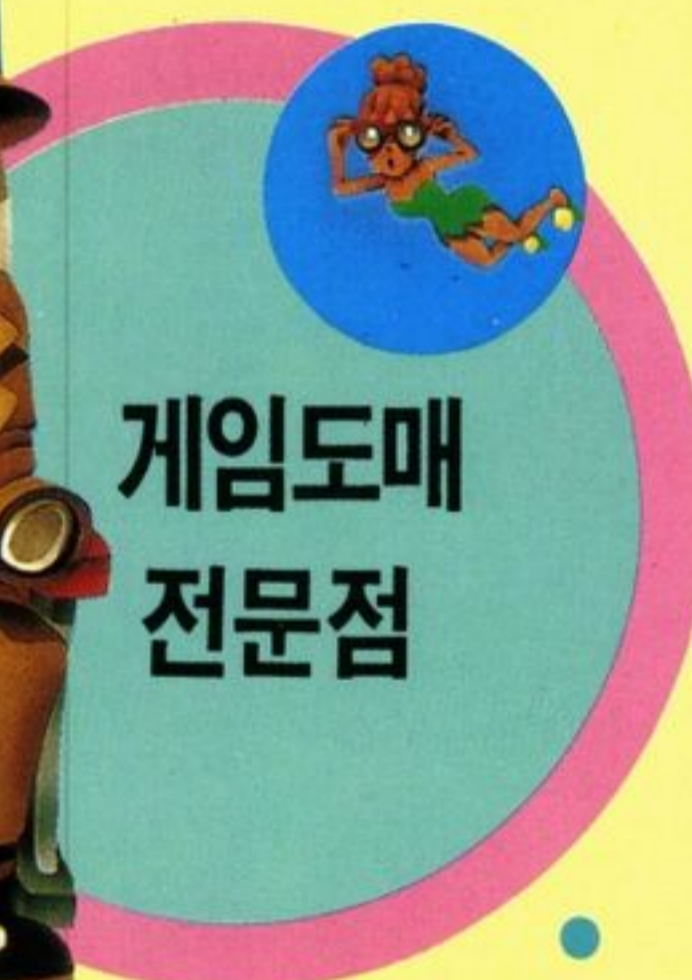
독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을
게임챔프
슈퍼패미컴
로맨싱 사가(명작공략)
포퓰러스2
혼두라 스피리트 3
메가드라이브
램파트 / 유럽전선
패밀리
돗지탄핑(명작공략)
캡틴쯔바사2(명작공략)
PC엔진
미지 바다의 나디아
IBM PC
반지의 지배자2
F-15 스트라이크 이글3
아케이드
아랑전설2 초 필살기 대공개
■애니비전
■만화/용호의 권, 소닉2, 4컷극장
* 시나리오 공모전 당선자발표
특별부록
더 슈퍼패미컴
비프 메가드라이브
기사특약
게임명인이 추천한
「베스트 완전 공략집」

꾸러기

꾸러기

게임도매 전문점

꾸러기 전국 체인점 모집

신규업자 상담환영
- 삼성전자 총판점
- 동서게임채널 대리점
- SKC대리점

최신종 게임신속공급

- 훼미리
- 슈퍼패미콤
- PCNG(DUO)
- IBM

■ 대구게임랜드 : 대구시 중구 사일동 19-5
■ TEL : (053) 421-5234
■ FAX : (053) 421-5842

■ 꾸러기본점 : 서울시 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 13동 나열 103호
■ TEL : 707-0507 FAX : 707-0509

베스트 게임 「완전 공략집」

명작 공략 시리즈

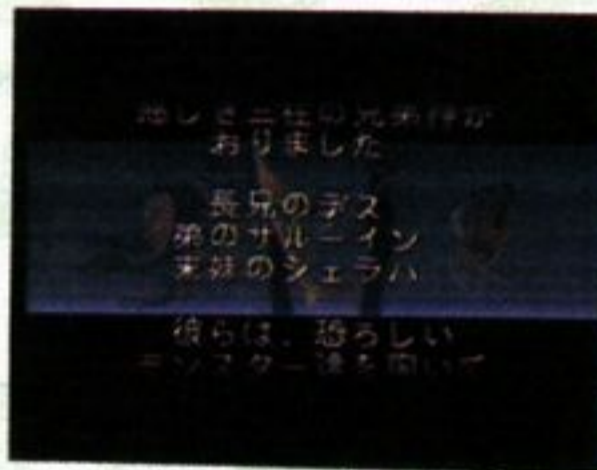
로맨싱 사가

슈퍼컴보이	현지 발매일	92/1/28	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	스퀘어	용량	8M	대상 연령	고고생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

주인공과 함께 환상의 세계에서 로맨틱한 게임을 즐겨보자!

화이널환타지로 유명한 스퀘어사에서 제작된 게임으로 발매 당시 일본에서는 큰 인기를 모았던 명작중 하나이다. 하지만 국내에서는 방대하고도 복잡한 멀티 시나리오란 특성때문에 큰 인기를 얻지 못했지만 최근 RPG 매니아들에 의해 다시 재조명되고 있으며 매장에서도 게임팩의 가격이 저렴한 관계로 인기가 상승하고 있는 게임중 하나이다. 이에 게임챔프는 체계적인 분석 시스템을 토대로 이 게임을 완전 분석 소개해 드리고자 한다.

1. 줄거리

신들이 세우고, 인간들이 사는 땅, 말디아스, 그곳의 평화는 오래가지 못했다. 악의 형제 신 〈데스, 사루인, 쉐라하〉들이 최강의 신 '에뮬'과 인간에게 도전해 왔다. 그 결과 데스와 사루인을 봉인 시킬수 있는 10개의 보석을 인간전사 '밀자'에게 주며 사루인을 봉인할 것을 명한다. 결국 밀자는 사루인의 봉인을 성공시켰고 10개의 보석과 신들의 싸움은 전설로 남았다.

악의 형제신들인 '큰형 데스, 동생 사루인, 누이 쉐라하'다.

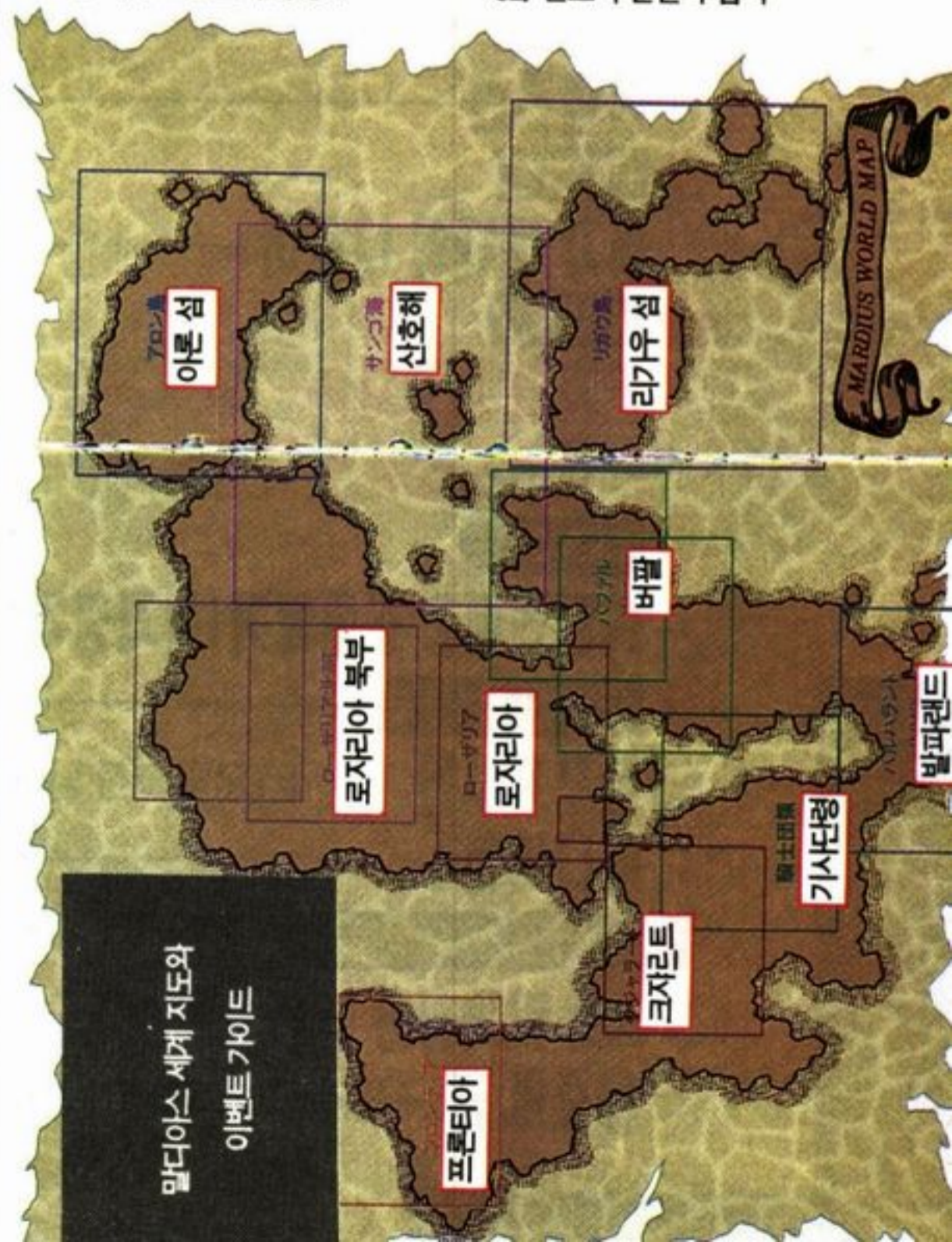
2. 게임의 특징

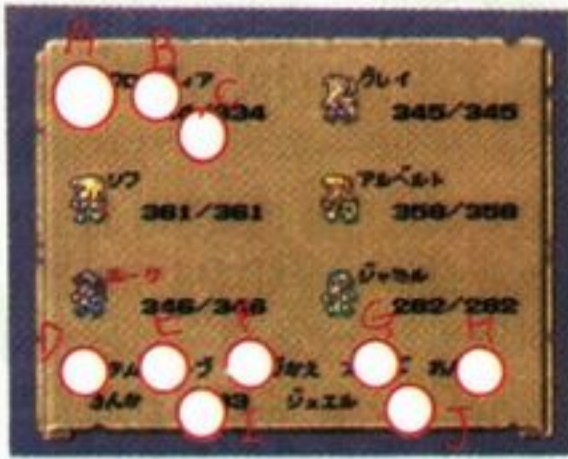
이 게임의 가장 큰 특징은 시나리오를 유저가 직접 만들어 나가는 시스템이라는 것이다. 어떤 동료를 선택하고 어떤 장소부터 모험을 할것 인가는 유저 여러분의 손에 달려있다. 플레이어에 의한 100% 스토리 전개 방식이다. 플레이어가 갈곳을 지도에서 조정해 일일이 사람들과 대화한 후 이동하는 방식이 아니므로 외국어를 못하는 유저들에게는 가장 적합한 게임이다.

이 게임은 44개의 이벤트로 구성되어 있으며 특정인물을 토큰(어떤 인물과 대화를 하거나 물건을 주거나 하는것)했을 경우 지도상에 없던 지역이 나오거나 주변 인물에 의해 특정장소로 이동되는 것을 말한다. 일반 게임은 사람들에게 정보를 얻어 자신이 직접 필드를 이동해 목표지점에 도달한다. 이런 경우 외국어에 약한 사람이면 쓸데없는데 시간을 많이 낭비하게된다. 하지만 로맨싱사가에서는 전혀 그런 불편함이 없다.

아울러 지역별 이벤트가 생길수 있는 범위와 HP의 비례관계를 표로 작성해 놓았다. 가령 로자리아의 스카브산에 가기위해서는 대략적으로 370정도의 HP를 가져야 갈 수있다.

3. 말디아스 세계지도

1. '계탁'마을의 유괴사건
2. 몬스터 대량발생
3. '황'의 보석 '어메지스트'
4. 흡혈귀(뱀파이어)
5. '웨스트 엔드'의 멸망
6. 쥬얼 비스트(보스의 이름)
7. 할렘 침입작전
8. 수룡이 사는 호수!
9. 아사신 길드(인도의 살인 집단)
10. 습격당한 이스마스 성
11. 이스마스 섬의 일기
12. 물의 '아쿠어 마린'
13. 스키구 산의 이상한 새
14. '이이스 스워드'를 갖은 남자
15. 마의 섬에 보물
16. 나이트 할트의 등장!
17. 타라루족 실종
18. 지하인은 무엇을 먹고사나?
19. 오래된 성(올드 캐슬)
20. 최후의 시련
21. 기사단의 명예를 위해서…
22. 콘스탄트 유괴
23. 태오돌을 따라가자!
24. 몬스터 소탕
25. 얼음의 성
26. 습격당한 '골드마인'
27. 사르인의 비밀 신전
28. 장의 구출작전
29. '그레이트 피트' 탐험
30. 황제의 병
31. '오울'의 죽음
32. 몬스터 군단의 습격

메뉴화면 이용법

1. 메뉴화면 보는 방법

a. 캐릭터

b. 캐릭터 이름 : 이름에 커서를 놓고 A버튼을 누르면 스테이터스 화면이 나온다.

c. 현재 HP/최대 HP

d. 아이템 : 현재 갖고 있는 물건을 사용 또는 버린다.

e. 세이브 : 게임의 데이타를 저장시킨다.

f. 대열변경 : 적과 만났을때의 위치가 정해지므로 위치를 잘세워 놓자. 백어택(뒤쪽부터 공격)에도 주의하면서.

g. 스피드 : 메시지 스피드를 정할수 있다.(숫자가 낮을 수록 메시지 속도가 빠르다)

h. 음악 : 스테레오와 모노를 선택

i. 현재 가지고 있는 돈을 나타낸다.

j. 현재 가지고 있는 보석의 숫자이다. 1개당 10,000의 돈과 같다.

33. 동료와의 이별
34. 그레인의 미팅
35. 로반 탈출
36. '이나시'의 폭풍
37. '마스크 섬'에서의 대결
38. '개코족'의 해방
39. 해적 '실버'의 보물
40. 피라미드
41. 공룡세계의 보물
42. 도마화산의 미로

산호해
버팔
발파랜드
기사단령
북부 로자리아
로자리아
크자르트
프론티아

8인의 용사

8인중 1인을 선택 게임을 진행한다. 누구로 시작하느냐에 따라 스토리 및 엔딩이 다르기 때문에 선택의 폭이 넓어졌다.

성명 : 알베르트(アルベルト)
출신 : 귀족
나이 : 18세 성별 : 남
출발지 : 이스마스

성명 : 쟈밀(ジャミル)
출신 : 도둑　나이 : 20세
성별 : 남
출발지 : 남 에스타빌

성명 : 호크(ホーク) 성별 : 남
나이 : 30세
출신 : 해적

성명 : 그레이(グレイ)
출신 : 모험가　나이 : 24세
성별 : 남　출발지 : 젤톤

성명 : 아이샤(アイシャ)
출신 : 유목민　나이 : 16세
성별 : 여　출발지 : 가레스 스텝

성명 : 크로디아(クローディア)
출신 : 숲지기　나이 : 22세
성별 : 여　출발지 : 미궁의 숲

성명 : 바바라(バーバラ)
출신 : 무용수　나이 : 26세
성별 : 여　출발지 : 웨스트 엔드

성명 : 시프(シフ)
출신 : 여전사　나이 : 28세
성별 : 여　출발지 : 발하란트

게임의 시작

8명의 캐릭터 모두 재미있는 이야기가 있지만, 그 중 가장 흥미있는 '크로디아'로 게임을 진행해 보겠다.

'크로디아'의 이야기 미궁의 숲에 '크로디아'

버팔제국의 지도

버팔 제국의 수도 '멜빌'. 그곳의 남쪽에 위치한 '미궁의 숲'. 그 숲의 주인 마녀 '오울'은 딸을 한명 기르고 있는데 그녀가 바로 '크로디아'. 그녀에게는 동물과 이야기 할 수 있는 특별한 능력이 있다. 나무 밑에서 놀고 있는 그녀에게 새가 날아와 '오울'이 찾는다고 전한다. '오울'의 말을 들어보면, 숲에 침입자가 들어왔다고한다. '실벤'과 '부라우'와 함께 가보라고 한다. 침입자를 찾던 '크로디아'

장을 구출하면 초청을 받을 수있다.

는 몬스터에게 둘러쌓인 사람을 발견하게 되고, 그를 도와 몬스터를 물리친다.

〈크로디아〉 '크로디아'입니다.

'장'은 버팔제국의 지도를 주며, 한번 찾아오라고 한다. 지도를 받고 돌아온 '크로디아'는 '오울'에게 '장'을 구해준 이야기를 해주며, 버팔로의 여행을 허락받는다.

버팔제국의 여행

장의 소개

버팔 제국의 도시 멜빌에 도착해서 성문앞의 병사에게 장을 만나러 왔다고 하면 장을 불러준다. 장은 네빌(ネビル)이라는 친위대 대장에게 크로디아를 소개시켜 준다. 그리고 장이 여기까지 오느라고 피곤할 거라면서 여관으로 안내해 준다. 하룻밤을 자고 일어나니 장은 훌륭한 가이드가 되어줄 거라며 그레이를 소개시켜준다. 그레이와 여관을 나오니, 마을 주민들은 지하수로에 몬스터들이 있다는 이야기를 해준다. 주민의 말대로

사루인의 비밀 신전

지하수로에는 몬스터가 득실거린다. 몬스터를 물리치며 조금 더 깊이 들어가니 신전이 있다.

그곳엔 어떤 의식이 거행되려 하는데 소녀가 제물로 잡혀있다. 우선은 소녀를 구하기 위해

소녀에게 다가가자 '사루인'의 부하들이 덤벼든다. 모두 물리친 후 소녀를 구하면 멜빌의 왕이 고맙다며 돈과 무기 그리고 방어구중 하나를 주겠다고 한다. 여기서 무엇을 고르던지 스토리에 지장은 없으니, 부담없이 하나 고르자. 그 뒤 병사들의 사무실로 가보면 네빌이 찾는다는 얘기를 들을 수 있을 것이다.

네빌의 의뢰를 받을 수있다.

급히 '네빌'에게 가보면 '장'이 로벤(ローベーン)의 감옥에 갇혀있다고 그를 구해달라고 부탁한다. 그리고 모니카라는 여인에게 암호(東の風)를 말하면 도와줄 것이라고 한다. 네빌의 말대로 모니카를 만나니 과

모니카에게 암호를 대자

감옥의 함정

연 암호를 묻는다. (암호를 잘못 대답하면 게임오버가 되는 일이 있으니 주의!) 암호를 답하면 모니카는 장이 갇힌 감옥의 비밀 입구를 가르쳐 준다. 입구를 지키고 있는 몬스터와 싸워 이기고 통로를 통해 장을 구해낸다.

알버트 위기에 처하다

로자리아의 지도이다.

장은 고맙단 인사를 하고 자기는 할일이 있다며 간다. (장에게 무슨일이 있는 것일까?) 배를 타고 로자리아국의 오빌로가서 다시 크리스탈 시티로 간다. 그 곳의 술집(PUB)에 동료인 알베르트와 시프를 만날 수 있을 것이다. 알베르트는 로자리아국의 황태자인 나이트할트를 만나보

아쿠아 마린을 구해주세요.

자고 제의한다. 나이트할트를 만나려 하니 병사들이 가로막는다. 알베르트가 자신은 로자리아국 이스마스의 성주 루돌프의 아들 알베르트라고 소개하자 문을 내어준다. 나이트할트를 만나보니 벌써 알베르트의 부모님은 돌아가셨고 시신은 니사신전에 모셔두었으니 가보라고 한다. 그곳에갔다가 다시 나이트할트에게 가보면 크리스탈 레이크(クリスタルレイク)에 있는 아쿠아마린(アクアマリソ)을 구해달라고 부탁한다. 어렵지 않게 아쿠아마린을 구해 나이트할트에게 전해주면 고맙다며 선물을 준다. (역시 금, 무기, 방어구중 한개 선택)

사랑을 맺어주자!

선물을 받고 기사단령 지방의 밀자블구의 지하감옥에 갇혀있는 사람과 대화를 하면 자신은 라파엘이란 사람이며 성주의 딸인 콘스탄스를 몬스터로 부터 지키지 못해서 이런 신세가 되었다고 하며 그녀를 구해달라고 한다. 콘스탄스가 납치되어 있는 곳을 알아보기 위해 오이젠슈타트의 성주를 만나보면, 바이젤하임에 있는 후로라가 콘스탄스가 있는 곳을 알고 있을 것이라 한다. 후로라를 만나보면 콘스탄스가 있는 곳을 가르쳐 준다. 지도를 보면 콘스탄스가 있는 지

기사단의 대기소 지도이다.

명이 새로 생겼을 것이다. 그곳에서 콘스탄스를 구하면 성주는 라파엘을 용서하고 콘스탄스와의 결혼을 승낙한다. 그리고 주인공 일행을 명예 기사단으로 임명한다.

드디어 명예기사가 되었다. (챔프 명예기자?)

일이 해결되어 피로도 풀겸 여관에서 하루밤을 지내려 하니, 오울의 목소리가 들리는데, 급히 숲으로 와달라는 것이다. 만사 제쳐놓고 숲으로 돌아가면 오울이 자신은 죽일 것이라며 크로디아는 자신의 딸이 아니라 버팔제국의 왕녀라는 사실을 알려준 후 곧 숨을 거둔다.

오울의 죽음과 출생의 비밀의 슬픔을 딛고 여행을 계속 하는데 … (이정도 분석을 했으면 어느 정도는 진행방식을 익혔을 것이다. 이후에는 8인의 주인공들이 거쳐야 할 이벤트를 설명하겠다.)

기사단의 내란

밀자블루의 성주인 데오돌은 바이젤하임의 성주인 프라마와 싸움이 있은 뒤, 자신의 기사단을 몰아 프라마의 성을 공격한다. 콘스탄스의 이야기를 들어보면 아버지인 데오돌의 행동이 전과 달리 이상하다며 밀자블루성의 비밀입구를 열수 있는 열쇠를 준다. 문을 열고 성안으로 들어가니 몬스터가 득실거린다. 주위를 살펴 책장을 뒤지면 데오돌이 잡혀있다는 곳의 지도가 있다. 두명의 데오돌, 과연 누가 진짜 데오돌 인가?

성배를 찾아라!

남에스타밀과 북에스타밀에는 두 곳을 이어주는 수로가 하나있다. 우선 그곳의 몬스터를 모두 물리치고 마지막의 무덤을 조사하면 신의 목소리가 들리면서 우리에게 성배를 주게 된다. 이 성배의 레벨을 꾸준히 올려주면 아주 유용하게 쓰일것이다.

뱀파이어의 습격

프론티아 마을의 주위에는 개척마을 무자라는 곳이 있는데, 그곳의 사람들은 모두 뱀파이어로 우리를 공격한다. 우선 프론티아로 돌아와 술집에서 정보를 얻게 되면 지도상에 뱀파이어라는 지명이 생길 것이다. 그곳은 여러종류의 몬스터가 득실거린다. 깊숙히 들어가서 움직이지 않는 뱀파이어에게 다가가면 자신은 800년간 살아왔기 때문에 너희같은 인간들에겐 죽지 않는다는 것이다. 그때 갑자기 우리가 소지한 성배가 빛난다. 뱀파이어는 성배를 보자 놀라며, "너희들이 어떻게 이 성배를…내가 에스타빌에 봉인해 두었는데… 앗! 나의 마력이…"라고 말하며 싸움이 벌어진다. 이 전투는 성배의 덕택인지 쉽게 이길수 있을 것이다.

–봉인된 피라미드–

아론섬의 정글에 숨어있는 거대한 피라밋. 그곳의 입구는 봉인되어 있기 때문에 들어갈 수 없다. 입구의 봉인을 풀려면 두

개의 심볼이 필요하다. 그 두개의 심볼은 어디있는 것일까? 아래의 힌트를 보고 유저들 스스로 찾아 보시길…

힌트

정글 지하에는 개코족이 숨어사는데, 그곳에서 한 청년이 고대서적을 비싼가격에 팔고 있다. 그 책을 사서 멜빈의 도서관에서 해석해보면 다음과 같은 내용이 나온다.

책의 내용

(피라밋의 봉인을 풀려면 두개의 심볼이 필요한데, 그 두 심볼은 사랑의 여신 야무르의 심볼과 숲의 신 에리스의 심볼이다.)

힌트 2

세계의 신전 위치, 아수르의 신전 북 에타빌, 우콤의 신전 남 에스타빌, 에롤과 우콤의 제 2신전 멜빌, 니사와 밀자의 신전 크리스탈시티. 그렇다면 에리스는 어디에 있을까? (에리스는 숲의 신인 만큼 숲에 있을 것이다. 크로디아와 관계가 있는…)

피라밋의 안에는 데스티니 스톤이 있는데…

-드래곤은 내친구-

우연히 남에스타빌의 술집에 들러보니, 한 남자가 도와달라고 하며 우리를 에스타빌의 성주에게 안내해 준다. 성주는 탈맛타의 태수인 '하룬'이 마을의 여자들을 납치해서 미랄호수에 있는 괴물에게 바치는데, 이번에 한 소녀가 끌려갔으니 그 소녀를 구해달라는 것이다. 급히 탈맛타로 가보면 병사들이 성을 지키고 있다. 성의 옆에는 지하로 통하는 곳이 있는데 하룬을 만나면 그는 몬스터를 이용해 우리를 공격한다. 몬스터를 이기고 나니, 하룬은 소녀와 함께 벌써 도망간 것이다.

급히 미랄호수로 가보니 벌써 소녀는 괴물에게 바쳐진 것이다. 하룬을 없애고, 괴물과 이야기를 하면 괴물은 자신의 부탁을 들어주면 소녀를 놓아주겠다고 한다. 괴물의 부탁은 베일고원에 있는 드래곤에게 '비구름의 팔지 : あまぐもの'을 구해달라는 것이다. (싸워 이길수도 있지만 아무래도 무리일 것이다.) 베일고원으로 가서 드래곤을 만나보면 자신의 부탁을 들어달라는 것이다. 그의 부탁은 스커브산의 드래곤을 만나 '질풍의 구두 : はやてのくつ'를 가져다 달라는 것이다.

다시 스카브산으로 가보자. 또 드래곤은 부탁을 하는데 그 내용은 토마에 화산에 있는 후레임타이잔트에게 화신방어름(火神防御)을 가져다 달라는 것이다. 다시 토마에 화산에 가면 또 부탁을 한다. 그 내용은 '아이스 스워드 : アイスソード'를 찾아달라는 것이다. 졸지에 심부름꾼으로 전락해버린 주인공. 하지만 힘이 없으니 부탁을 들어줄 수 밖에… 알살마을의 무기점에 가보니 '아이스 스워드 : アイスソード'를 파는데 터무니 없는 가격이다. 살수도 없고 이러지도 저러지도 못하고 있는데 웬 남자가 '아이스 스워드 : アイスソード'를 가지고 있는 것이 아닌가? 그 남자는 그레이와 모험을 했던 가라하드이다. 그를 동료로 맞이해서 얻던지, 죽여서 얻던지 그것은 자유이다. 그러나 그를 죽이면 또다른 이벤트가 생긴다. 좀 복잡하기 때문에 간단히 정리해 보겠다.

*남에스타빌→탈맛타→미랄호수→베일고원→스카브산→토마에 화산 아이스 소드를 구한뒤 지금까지 거쳐온 곳의 반대로 하면, 드래곤들은 고마워 하며 소환술을 주며 결국 소녀를 구하게 된다.

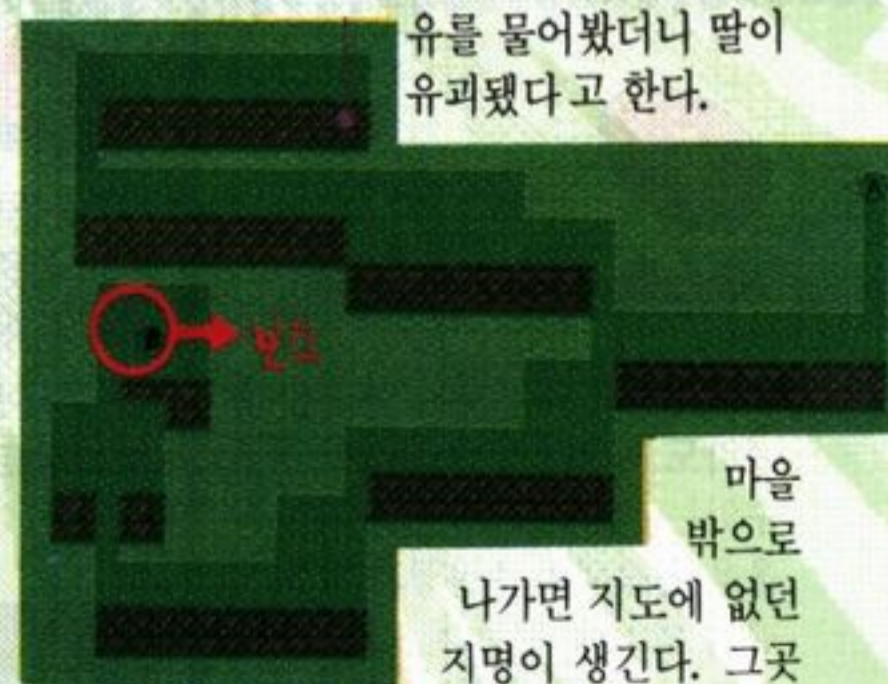
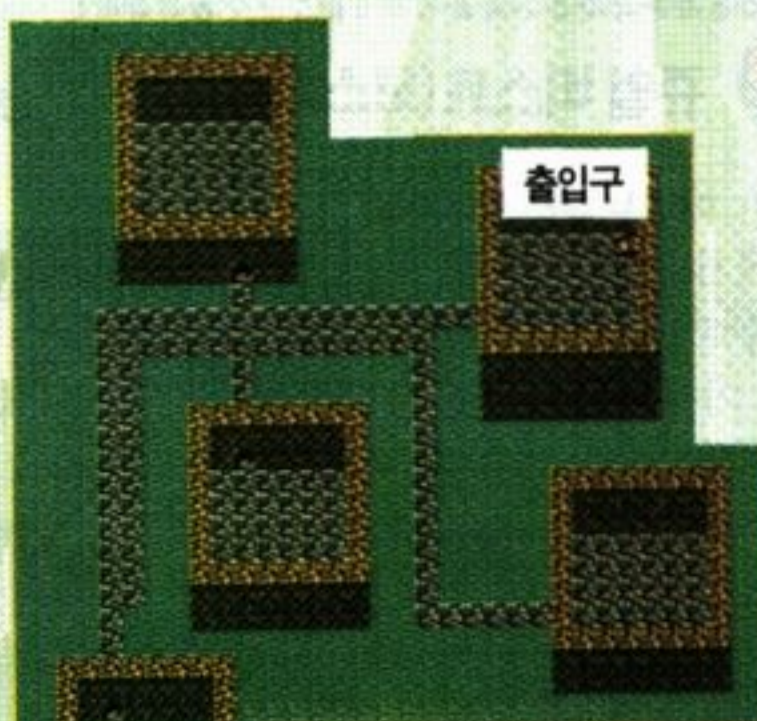
최종보스의 위치 (이스마스섬 동쪽 동굴의 지하)

돈의 계산 (게임을 진행하다 보면 알게 되겠지만 우리가 가질수 있는 돈은 9,999까지이다. 그러나 9,999가 넘는 물건을 살 일이 있을 것인데, 이때에는 가지고 있는 물건 하나를 팔면 돈이 10,000이 넘으면서 옆의 '쥬얼 : ヅュエル'의 단위가 올라간다. '쥬얼 : ヅュエル'에서의 1은 돈 10,000과 같은 것이다. 이렇게 돈을 모아 물건을 사자. 무기의 레벨 (무기의 레벨은 최고 15, 더 올리려고 노력하지 말자)

이벤트 분석

이벤트는 간단히 설명식으로 되어 있어 쉽게 스토리를 알 수 있다. 또한 지도와 대화 인물을 설명해 놓아 간편하게 스토리를 진행할 수있다. 스토리는 시시하게 끝날 수도 있고 다음 스토리와 이어질 수도 있으며 그렇지 않을 수도 있다. 물론 스토리는 간단하지만 게임을 진행 할때에는 시간이 오래 걸릴 것이다. 최소 15시간(숙련자의 경우) 정도는 소요된다.

1. '계탁'마을의 유괴사건

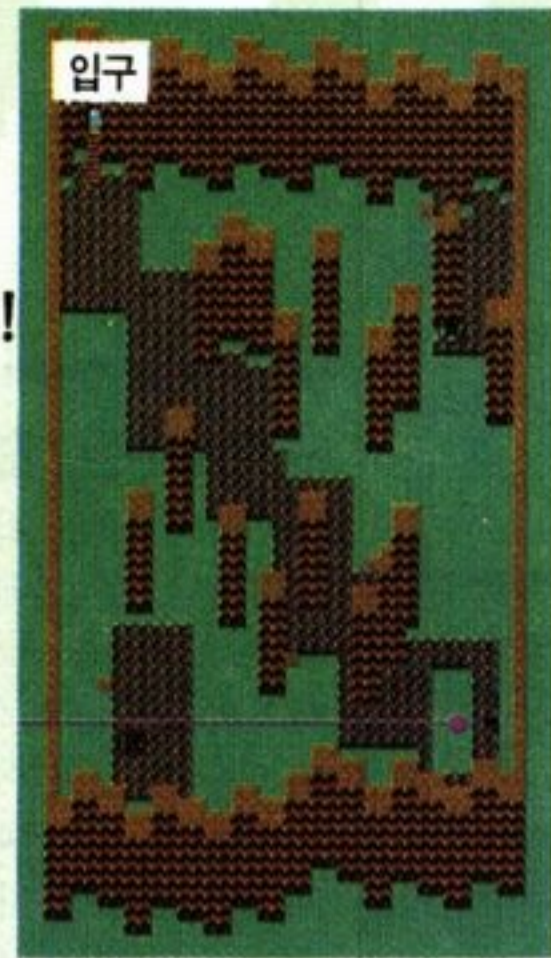
대화 : 도와주세요. 몬스터에게 아이들이 납치당했어요.

보스 : 반어인 (14/16)

한 여인이 슬피 울고 있다. 이유를 물어봤더니 딸이 유괴됐다고 한다.

마을 밖으로 나가면 지도에 없던 지명이 생긴다. 그곳이 바로 동굴이다. 동굴로 가면 움직이지 않는 적이 바로 보스이므로 반어인과 싸우면 이벤트를 클리어 할 수있다.

2 몬스터의 대량 발생!

사람들과 대화를 하면 동쪽에 서 괴물이 자주 침입해 와서 마을사람들이 피해를 입는다고 한다. 동굴로 가서 보스를 물리치면 문제가 해결 된다.

대화 : 이 근처에 있는 몬스터는 동쪽의 동굴에서 오는 것 같다.

보스 : 발발(153/11)

3 '황'의 보석 '어메지스트'

바바라의 시나리오이다. 술집의 시인에게 말을 걸면 보석을 얻는다.
비교적 간단한 이벤트이다.

대화 : 마을이 북쪽에 또있다.

대화 : 마을이 북동쪽에 있다.

대화 : 한번 춤을 춰볼래?

4 흡혈귀(뱀파이어)

어느정도 이벤트를 클리어 하면 프론티아의 술집에서 흡혈귀에 관한 정보를 얻을 수 있다. 사람을 위협하는 흡혈귀이므로 반드시 물리쳐야 한다.

대화 : 옛날의 에스타밀에도 뱀파이어가 나타났다.

대화 : 동쪽에 300년동안 살아온 뱀파이어가 있다고 한다.

보스 : 뱀파이어

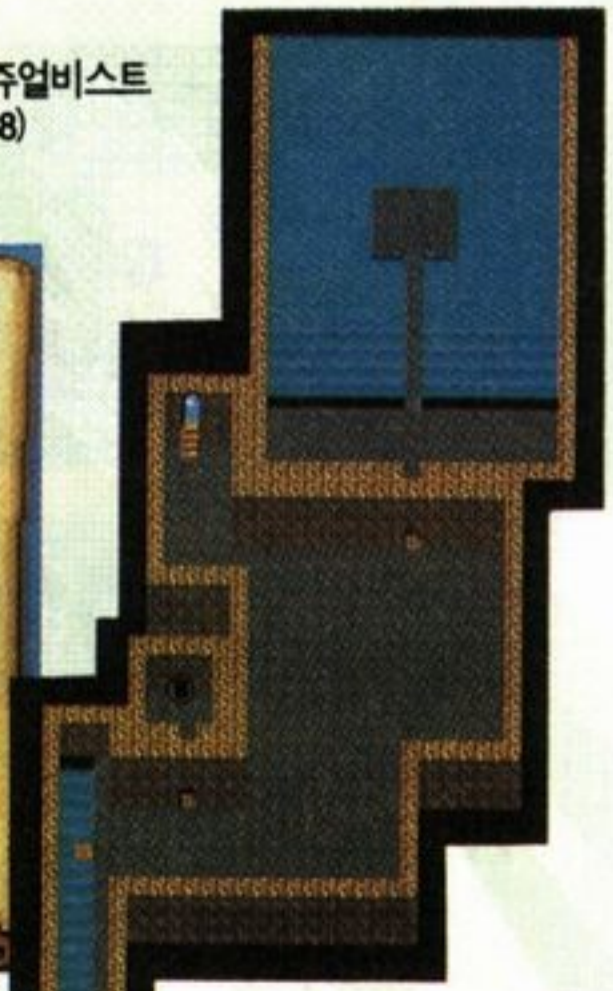
5 '웨스트 엔드'의 멸망

프론티아 지역내의 사건중 하나라도 해결하지 않은 경우 생길수있는 이벤트이다. 괴물이 마을을 습격해와 주인공과 마을 사람이 위기에 처한다. 다음 이벤트를 보고 해결하자.

6 쥬얼 비스트(보스의 이름)

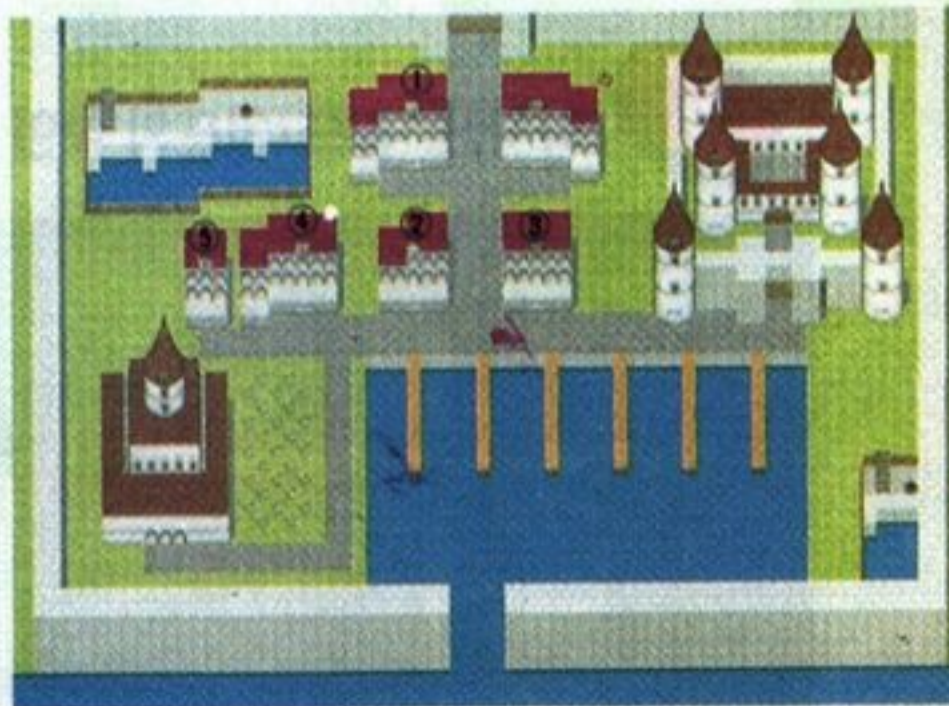
보스 : 쥬얼비스트 (8471/88)

수룡(8번 이벤트)를 클리어 한후 수룡에게 말을 걸면 북 후론티아 북쪽에 있는 동굴이 생긴다. 그곳에 가서 보스를 물리치는 이벤트이다.

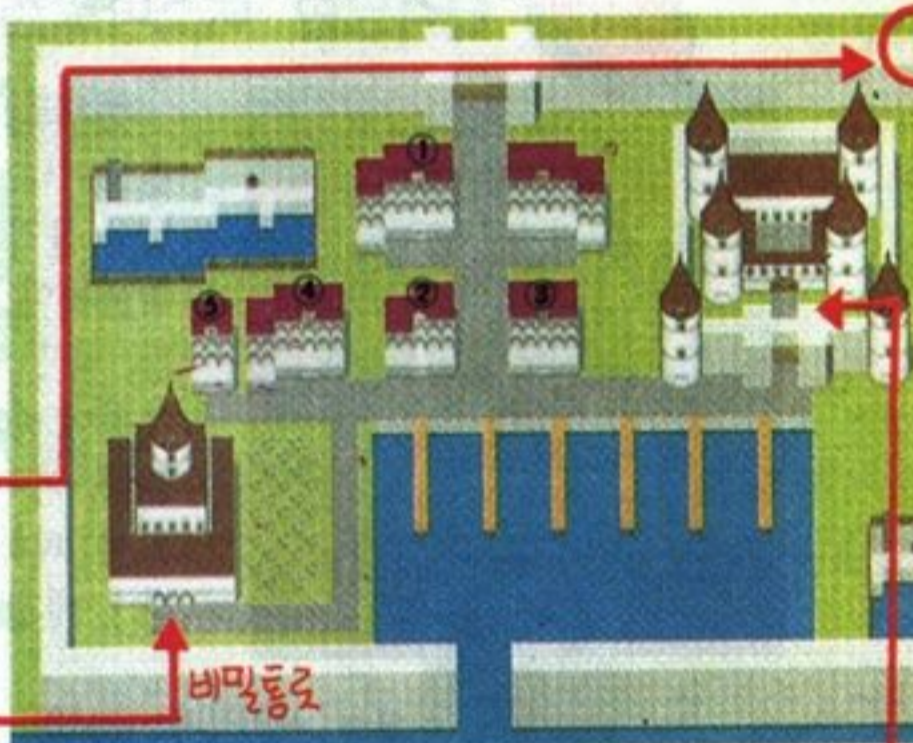
후론티아 북쪽에 있는 강적이 사는 동굴

7 할렘 침입작전

대화 : 크자르트의 수상 아후마드가 할렘을 만들고 있다.

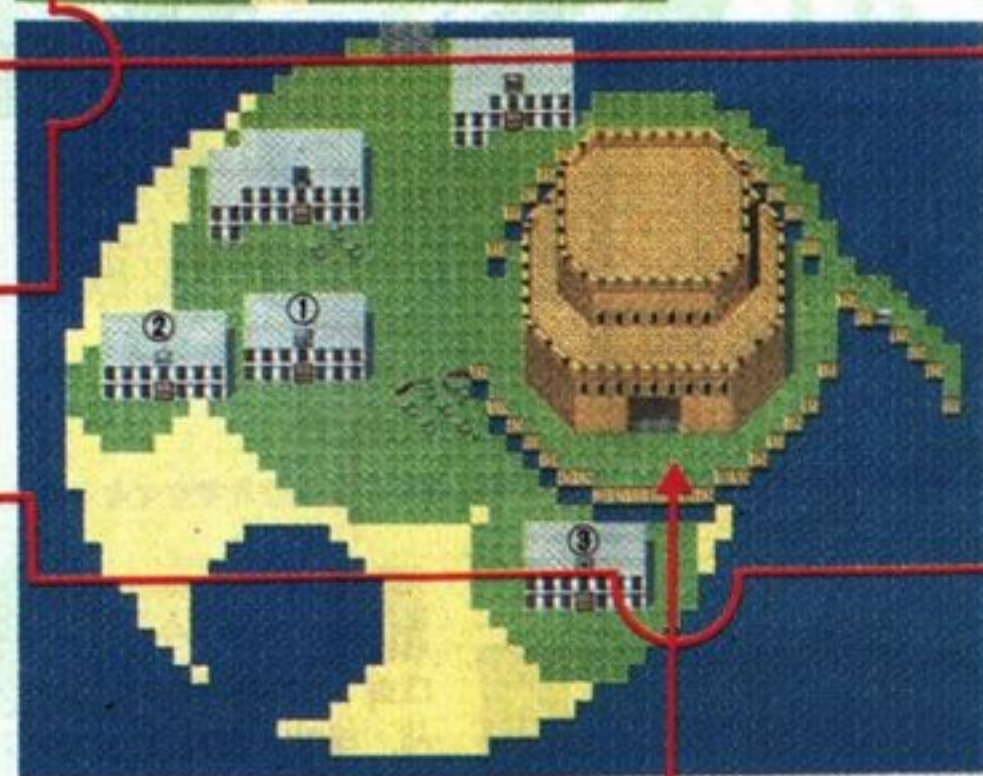
대화 : 자밀! 화라가 노예상인에게 잡혀 갔다.

대화 : 여자들은 아후마드에 보냈다.

'남 에스타밀'의 술집에서 어떤 사람을 만나게 되는데 '그자라트'의 수상 아후마드가 납치한 여자들을 찾아달라고 부탁을 받는다. 위치는 북 에스타밀의 신전인데, 신전의 문으로 들어가 왼쪽에 비밀통로가 있다. 그곳으로 들어 가면 아후마드를 만날 수있다. 물리치고 여자를 구해준다.

8 수룡이 사는 호수!

게임의 중반(레벨이 조금 오르고 게임의 재미를 느낄 때쯤)에 남 에스타밀의 술집에서 행방불명된 딸을 찾아 달라는 의뢰를 받을 수 있다. '남에스타밀'에 가서 마을 구석에 가면 깡패가 기다리고 있다. 물리친후 사람들에게 정보를 얻을 수있는데 '탈마타'에 궁전에 '하룬'이 유괴사건의 용의자인 것으로 판단!

대화 : 마을에 구석에 이상한 놈들이 있군…

대화 : 그러고 보니 탈미타 말을 하던데…

대화 : 사실은 나의 딸이 유괴되었어요.

1. 의뢰받다(いらい) : 비구름의 팔찌를 구해달라고 한다.(13번 이벤트)
2. 죽이다(ころす) : 소녀를 구하고 의뢰인에게 보상 받는다.
3. 도망가다(なげる) : 다른 시나리오로 간다.

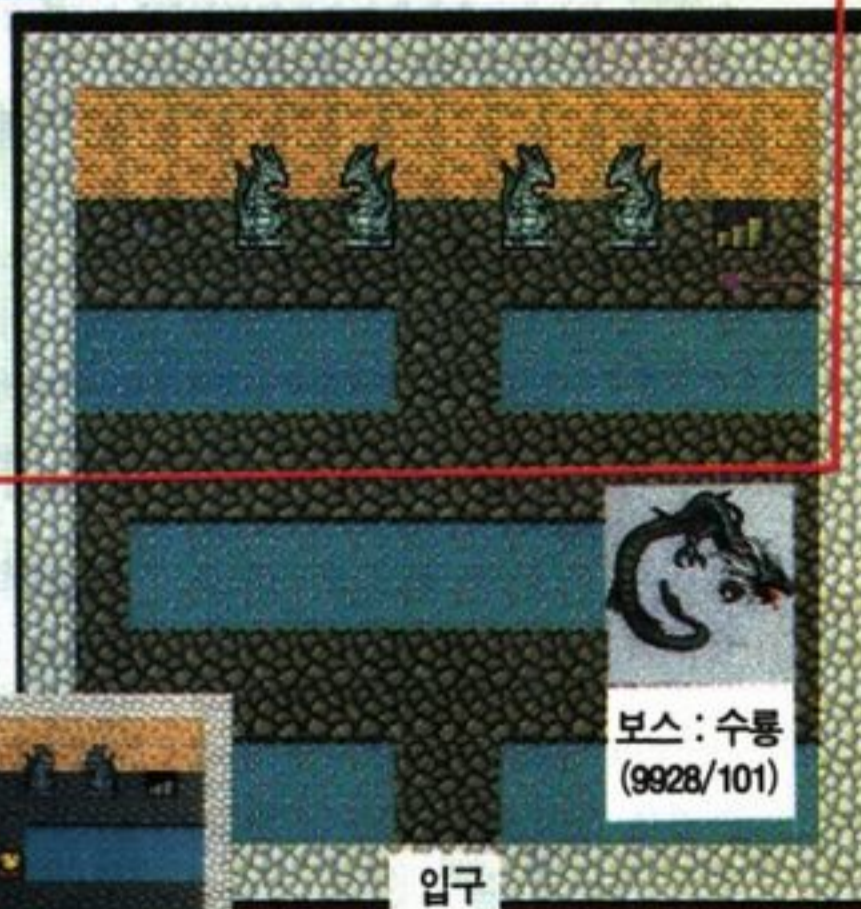
대화 : 진짜 하룬은 마랄호수에 수룡의 신전에 갔다.

어떤것을 선택해도 무방하나 정도(正道)를 걷는 입장이라고 생각하면 아마도 대답이 생각날 것이다.

대화 : 마랄 호수는 세계에서 제일 큰 호수입니다.

대화 : 마랄호의 중심부에 섬이 있다. 그 섬에는 지하동굴이 있다.

대화 : 마랄호의 중심부에 섬이 있다. 그 섬에는 지하동굴이 있다.

대화 : 큰일이다. 단단히 각오하자.

보스 : 수룡 (9928/101)

궁전으로 들어갔다. 하지만 궁전의 정문으로는 들어갈 수 없다. 일단 동쪽에 있는 계단으로 가면 괴물로 변장한 '하룬'을 만날 수 있다. 가볍게 물리치면 진짜 하룬이 있는 곳을 가르쳐 준다. 그곳은 '미랄'호수에 있는 배로 호수 중앙에 있는 동굴이다. 동굴의 끝에 하룬이 소녀를 수룡에게 재물로 바치려 한다. 이때 멋진 기사(주인공)가 나타나 하룬을 물리친다.

9 아사신 길드(인도의 살인 집단)

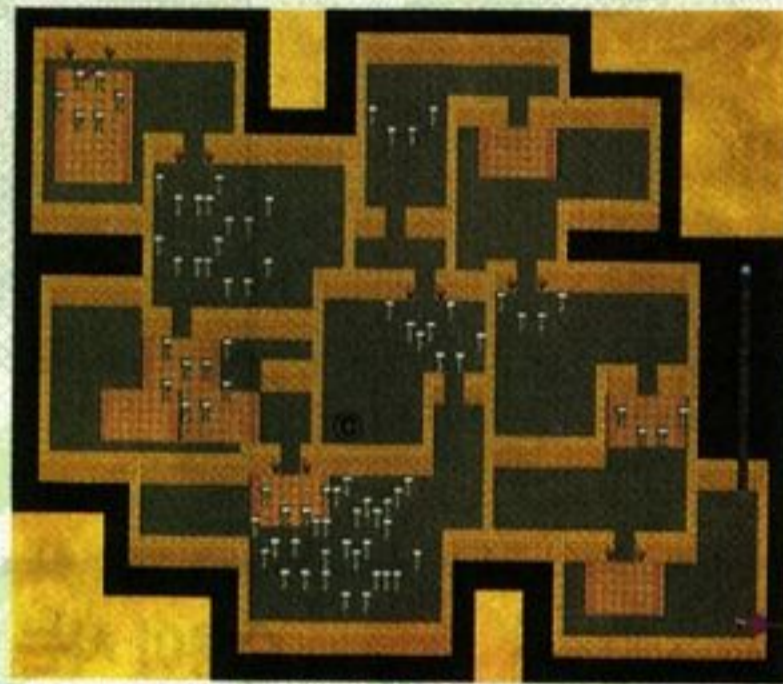
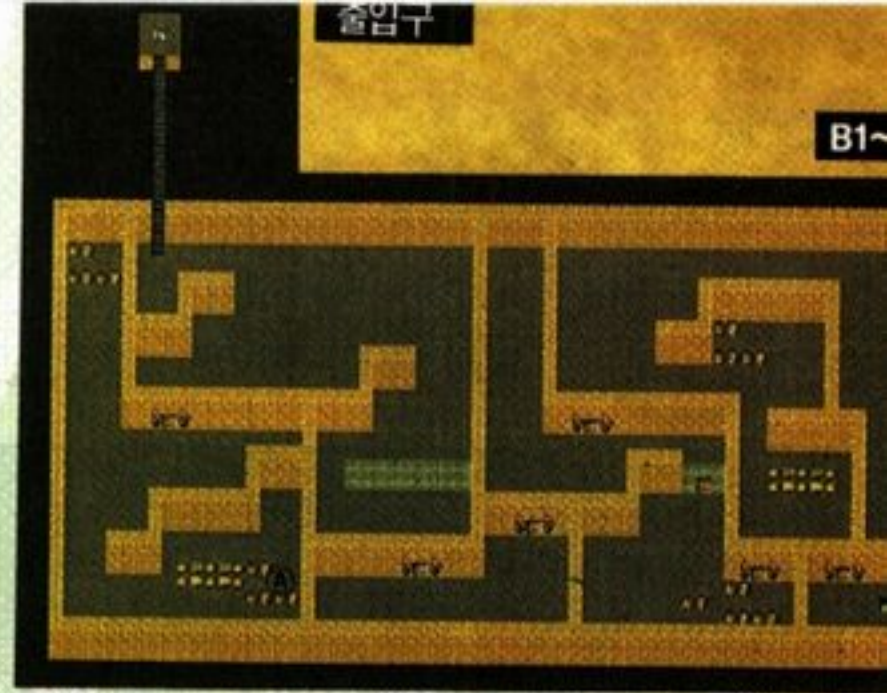
게임 중반에 '남에스타미'의 술집에서 의뢰를 받아 도적 길드의 아지트로 간다. 그곳에서 반대파 도적들에게 아사신을 물리쳐달라고 부탁을 받는다. 그후 여관에서 휴식을 취하는데 아사신의 패거리가 습격해 온다. 그를 물리치면 길드의 아지트를 알아낼 수있다. 이제 그곳으로 가서 길드를 물리치면 된다.

町の左の排水溝から地下に下りて行くと、盗賊ギルドがあるの。

대화 : 마을에 왼쪽에서 하수구로 들어가면 도적의 아지트가 있다.

ギルド バンザイ！ 死にたくないよ タルミッタの…西……

대화 : 길드 만세! 죽기싫어… 탈미타의 서쪽…

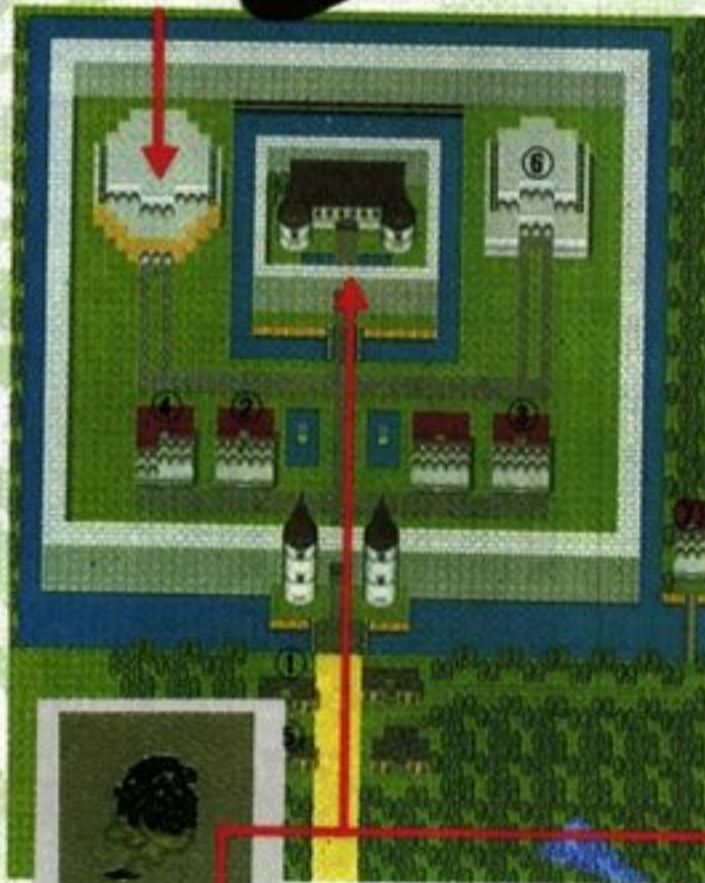
보스 : 프로즌보디 (1906/48)

10 습격당한 이스마스성

보스 : 시리리파스(89/8)

알베르트에게만 일어나는 이벤트이다. 먼저 동굴 속에서 괴물을 물리치면 그날밤에 또다른 괴물들이 복수를 위해 습격해 온다. 윽! 너무 많은 적들이기에 부득이 하게도 탈출하지 않을 수 없다. 마지막 한마디 '똥이 무서워서 피하냐! 더러워서 피한다! 깨갱'

11 이스마스 섬의 일기

몬스터에게 습격당해 황폐된 마을, 마을을 살펴보던 주인공은 전에 들어가지 못하던 아버지의 방에 들어갈 수 있게된다. 그곳에는 낡은 일기장이 하나 있다. 거기에는 알베르트의 어릴적 이야기가 적혀 있다.

12 물의 '아쿠어 마린'

보스 : 나르시사 (117/12)

동료중에 알베르트가 있는 우 크리스탈 마을에 있는 나이할을 만나게 되는데 처음에는 사의 신전에 있는 제사장을 만고 오라고 한다.(가보면 알베트에 관한 이야기를 해준다. 것 외에는 별다른 의미는 없지 스토리상으론 꼭 가야한다.) 후 다시 나이트 할을 만나면 리스탈 호수에 있는 '아쿠어 린'을 찾아 오라고 한다. (변 훈련시키는 군!!)

クリスタルレイクの洞窟に隠したアクアマリンを取ってきてほしい。

대화 : 크리스탈 레이크의 동굴에서 아쿠어 마린을 찾아 오세요.

13 스키구 산의 이상한 새

물의 '아쿠어 마린'을 나이트 할트에게 찾아 주면 상을 준다. 그리고 다시 밖으로 밀려나게 된다. 다시 나이트 할트에게 가면 스카브 산의 괴조(이상한 새)에 관한 정보를 준다. 또한 그레이트 피트의 아디리스의 의뢰를 받아도 스카브 산에 갈 수있다. 괴조는 '질풍의 신발'이라는 아이템을 갖고 있다.

괴조에게 말을 거면 3가지 답을 택할 수있다.

1. 의뢰받다(いらい) : 죽이고 질풍의 신발을 얻는다.
2. 죽이다(ころす) : 화신 방어룡을 요구한다.(이벤트 42)
3. 도망가다(にげる) : 그냥 간다.

スカーブ山に住む巨大な鳥、タイニイフェザーの羽を取りに行った。

대화 : 스키프 산에 살고 있는 거대한 새. '타이니 회자'의 날개를 가지러 갔다.

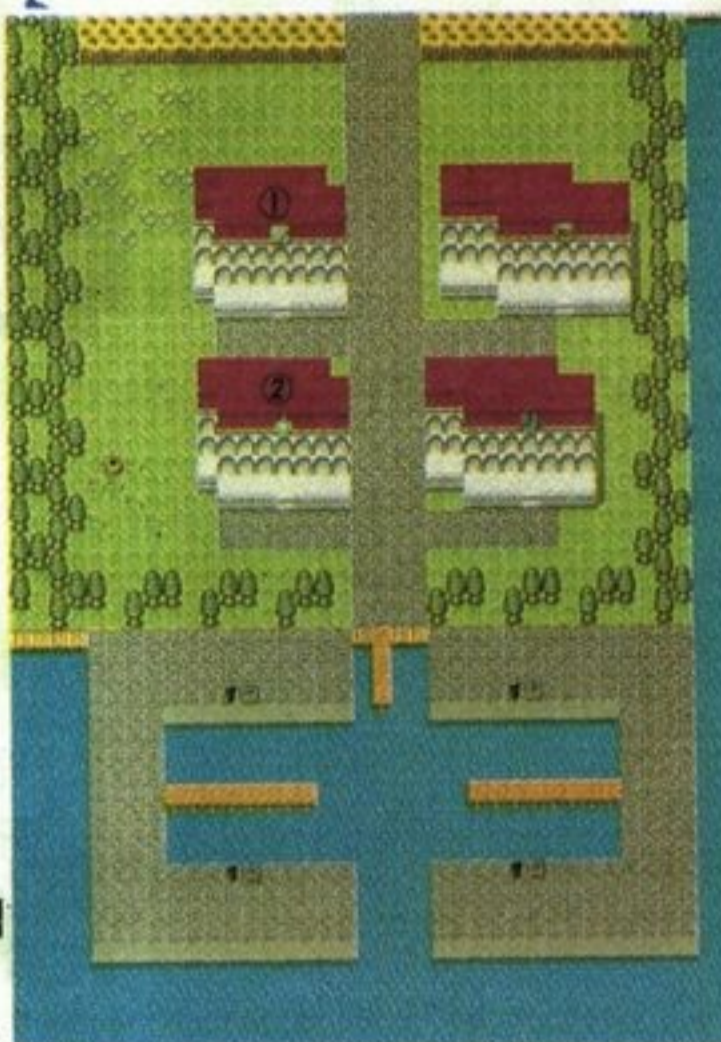
보스 : 타이니 회자 (117/12)

'이이스 스워드'를 가진 남자

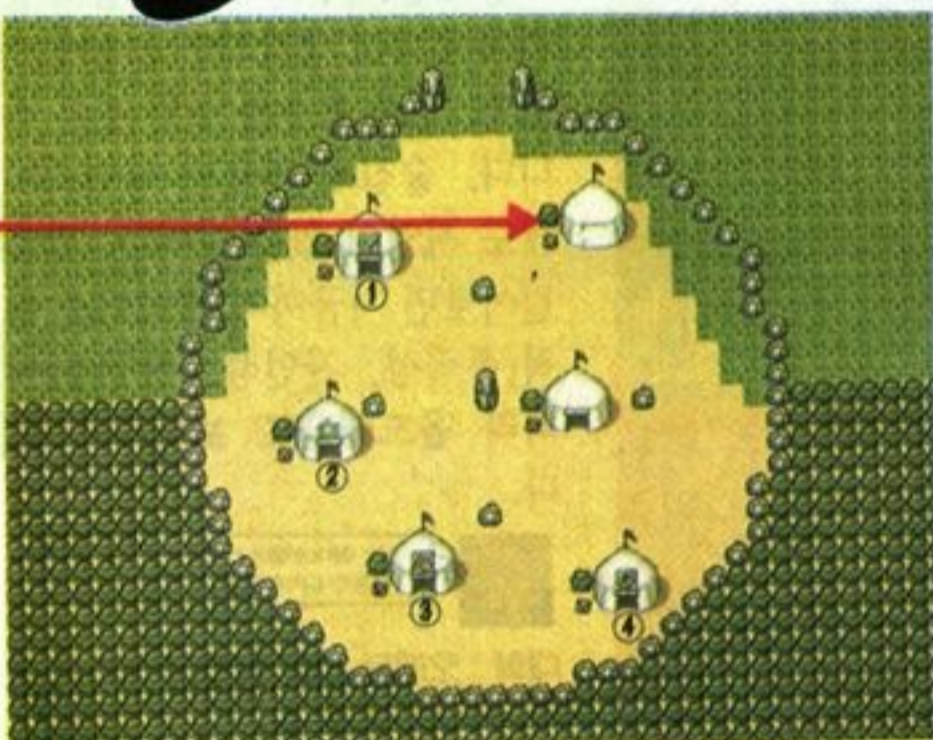
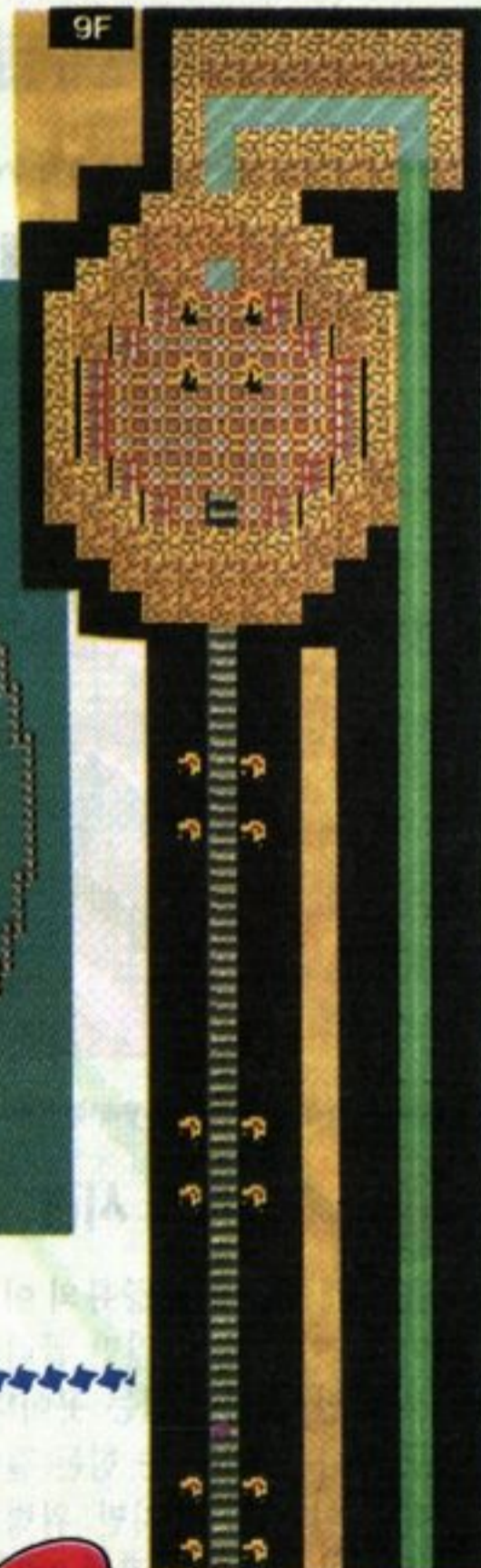
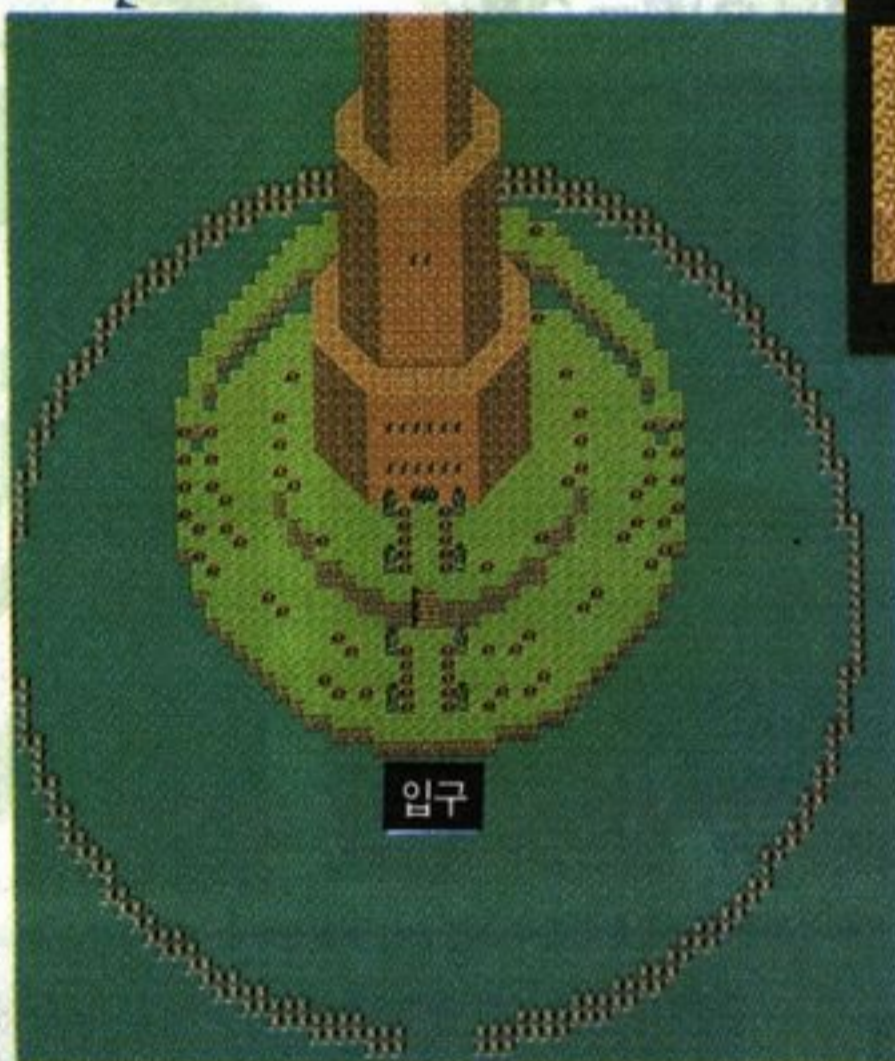
후반에 말틀에 가면 '가라드'라는 사람이 있을 것이다. '아이스 스워드'를 갖고 있는데 만약 '후래랜 타이랜드'의 의뢰를 받았을 때에는 동료가 되어 준다.

대화 : 드디어 아이스 스워드를 구입했다. 신난다!

그렇지 않다면 그와 싸워서 칼을 빼앗아야 한다.

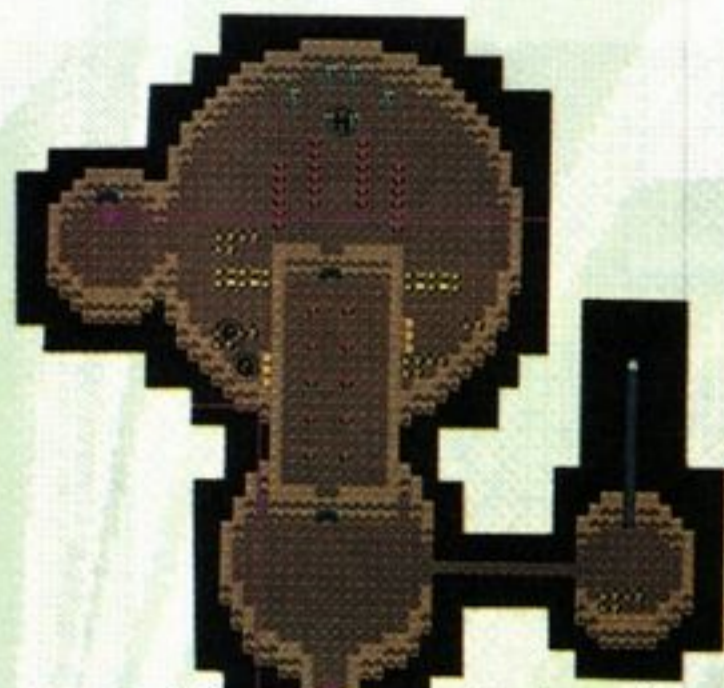
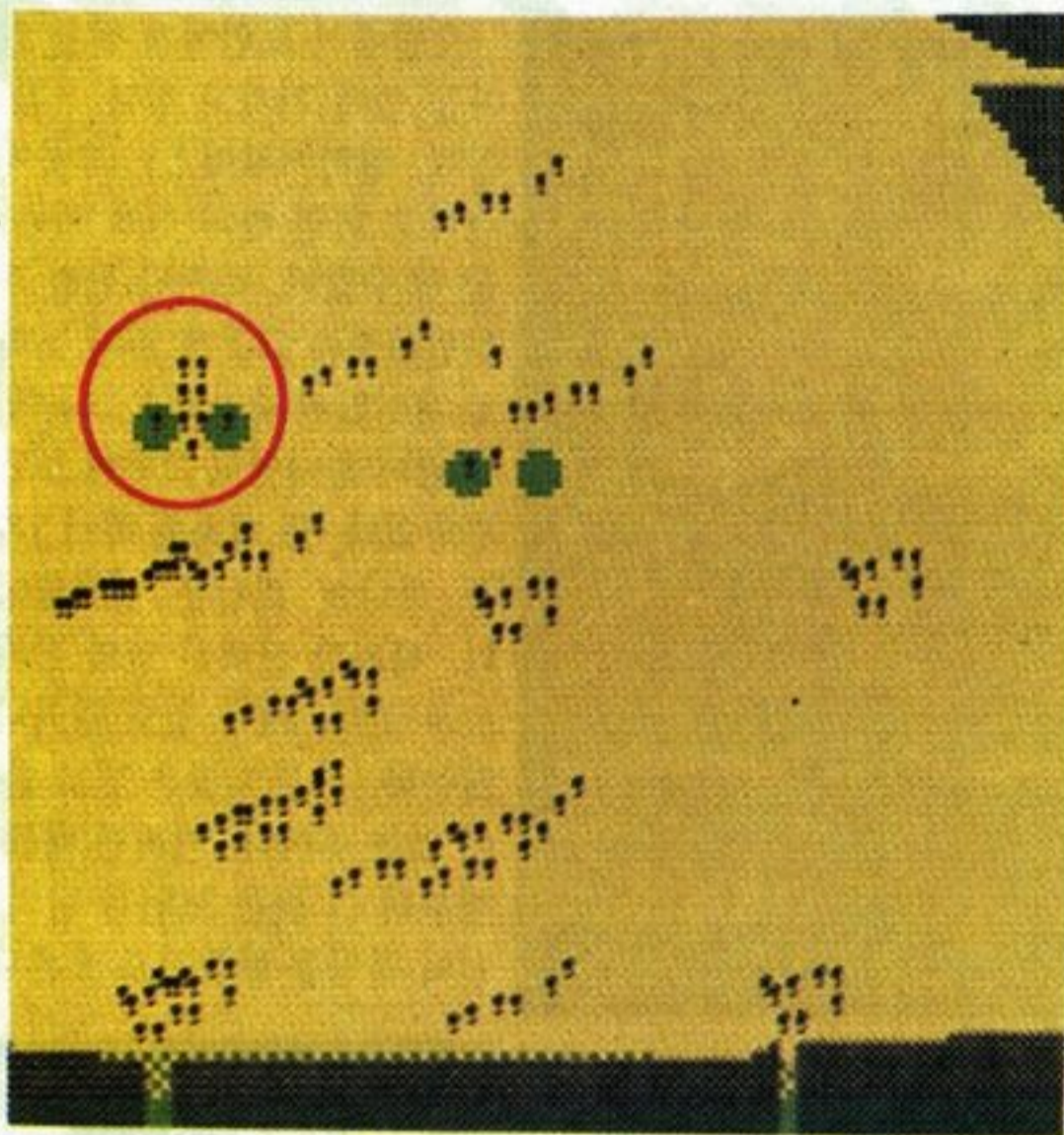
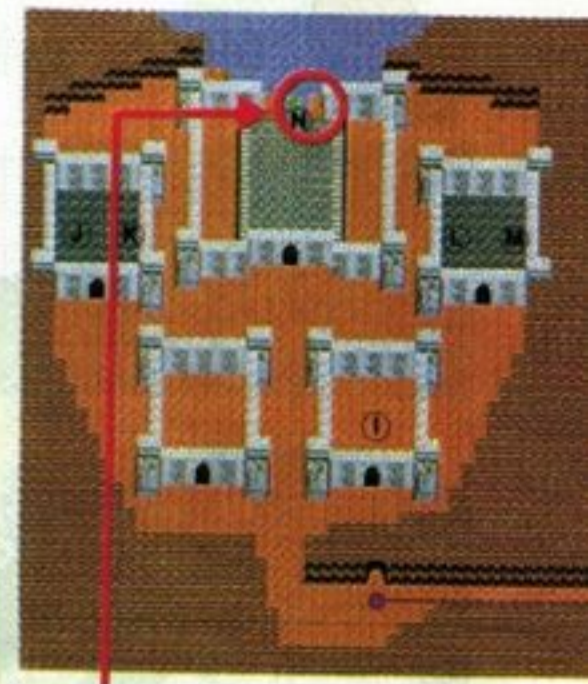
15 마의 섬에 보물

오빌에서 노인에게 말을 걸면 마을 섬에 가자고 한다. (참 이상한 할아버지야!) 그곳에서 간다고 하면 마의 섬에 가는 배를 탈 수있다. 하지만 한번 가면 두번다시는 그곳에 가지 못하므로 재미있게 즐기자! 그곳에 가면 탑이 하나있고 그속에 노인이 한명있다. 또 대화를 해서 3가지중 하나의 대답을 선택해야한다. 하지만 선택된 답의 결과는 모두 같다. 아무 일도 일어나지 않는다. 사실 이곳은 별로 할 일이 없는 곳이다. 어쩌면 배를 탈 때부터 그 늙은 노인과 탑의 노인이 작당을 했는지도 모른다.

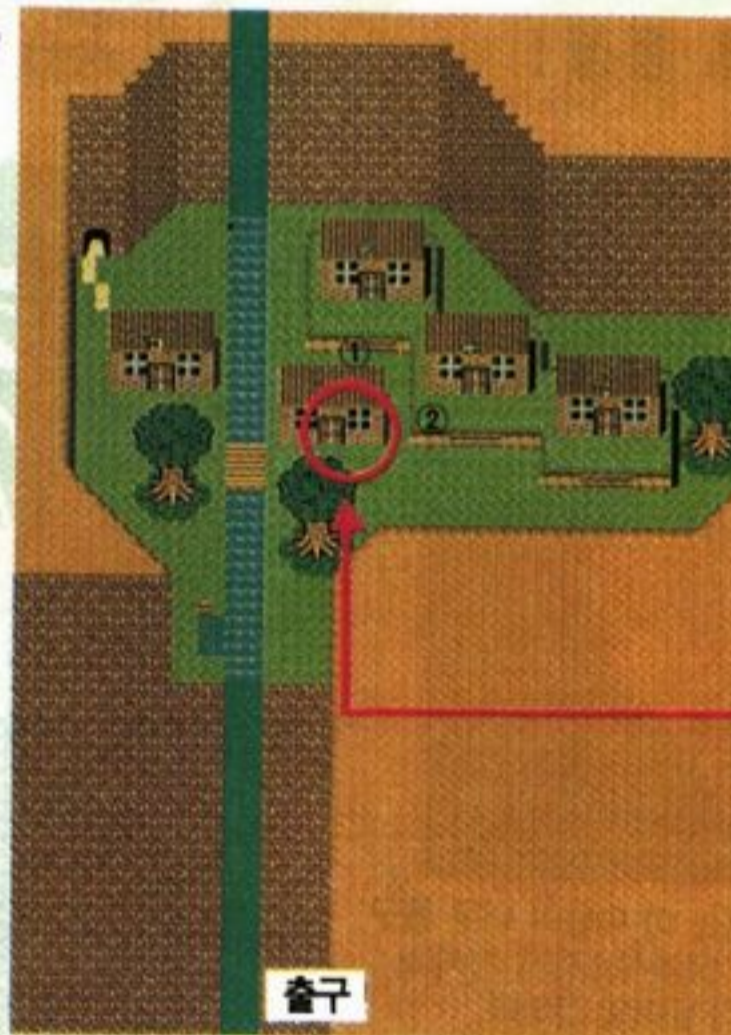
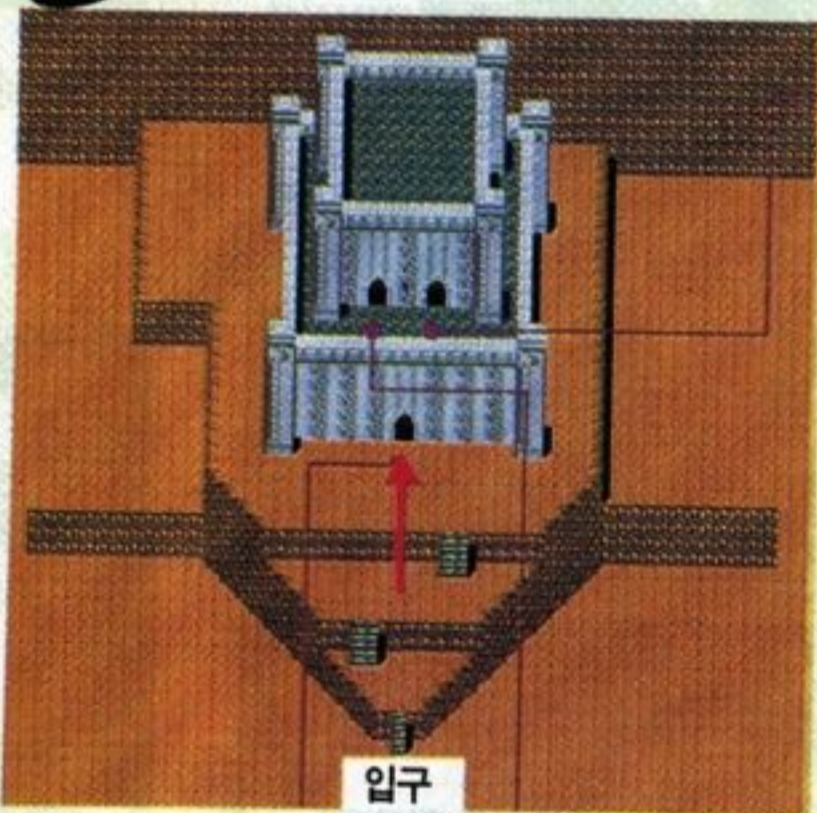
대화 : 가자! 마의섬으로 내가 안내하겠다. 나만 믿어라!

16 나이트 할트의 등장!

대화 : 너에게는 이 마을이 너무 좁구나! 으로의 오아시스까지 가봐라! 재미있는 일이 일어날 것이다.

'아이샤'로 게임을 시작할 경우에만 생기는 스토리이다. 처음 게임을 시작하면 마을 근처에서 전투가 일어나게 된다. 그곳에서 나이트 할트가 도움을 받았을 경우 크리스탈 시티로 가게된다.

타라루족 실종

마을 주변에 타라루 족이 살고 있는데 어느날 가보니 그곳에 사람들이 한명도 없는 것이 아닌가! 이런 황당한 경우가 있나…

18 지하인은 무엇을 먹고사나?

가래사즈텔 서쪽에 있는 사막. 그곳은 한적하고 더운 곳이다. 그곳을 탐험하다 보면 야자수가 쭈루룩 심어진 곳이 있다. 중앙으로 돌진하면 신기하게도 비밀 통로를 발견할 수 있다. 지하세계인 것이다. 하지만 지하인들은 아무말도 하지 않는다.

하지만 조금 더 가보면 타라루 부족을 만날 수있다. 그들은 땅에 떨어진 보석 '토파즈'를 갖고 가라고 한다. 보석을 얻은 후 다시 지하인에게 말을 걸면 '대지의 검'을 얻을 수 있다.

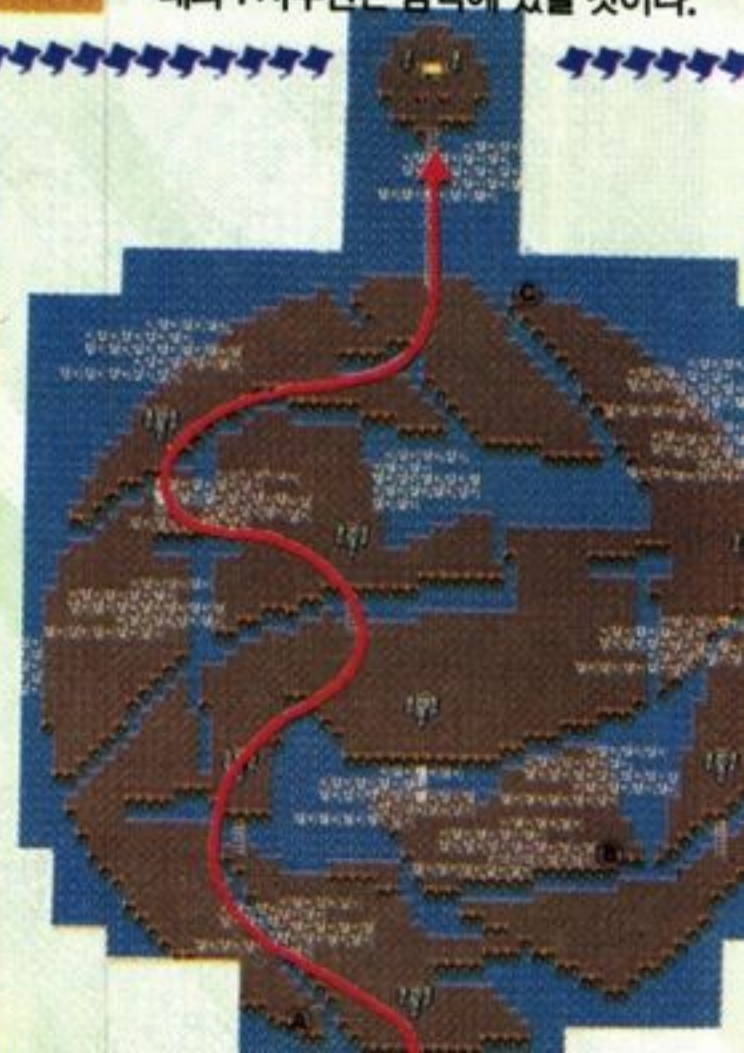
19 오래된 성(올드 캐슬)

중요한 이벤트를 몇개정도 클리어 했다고 생각되면 술집에 가보자. 물론 음주를 위한 것은 아니다. 술집에 가보면 낭만적이게도 시인이 있을 것이다. 말을 걸어보면 지금까지 캐릭터의 행적(폭력성, 잔인성, 정당성)에 따라 올드캐슬로 보내지게 된다.

대화 : 오래된 신의 엄청난 무기가 있다. 사고싶지 않니?

대화 : 사루인은 남쪽에 있을 것이다.

20 최후의 시련

올드 캐슬과 같은 종류의 이벤트이다. 아주 착한 일만 골라서 한 사람만이 갈수 있는 곳이다. 출구로 나올때까지는 힘든 길을 계속 가야한다. 하지만 위력적인 무기가 지도의 곳곳에 3개 있다. 모두 찾으면 행운이다.

보스 : 골드드래곤
(13272/116)

21 가사단의 명예를 위해서…

기사단 령(기사 대기소 : 택시 기사가 아니고 칼들고 다니는 기사를 말한 것임.)에 가면 '밀자브리이'나 '오이겐슈티트'에서 '태오도리나', '하인리히'를 만나면 몬스터를 물리치는 사건이 발생한다. 그럼 우리도 몬스터를 물리치기 위해 지정된 장소로 가자!

보스 : 스래그맨
(191/12)

騎士団領の南、バルハラント近くにオイゲンシュタットがあります。

대화 : 기사단의 남쪽에 오이겐슈타트가 있다.

騎士団領にモンスターをのさばらせておくわけにはいかない！

대화 : 가사단령에서 몬스터를 내버려 둘 수 없다!

おお、よくいらした。これから騎士団の会議が開かれるのです。

대화 : 오오—— 잘오셨습니다. 지금부터 기사단의 회의가 있습니다.

22 콘스탄트 유괴

'밀자블'에 가면 '태오돌'과 대화를 할 수 있을 것이다. 콘스탄트가 잡혀 갔다고 한다. 기사임에도 불구하고 콘스탄트의 유괴를 방치한 죄로 라파엘이 감옥에 들어가게 됐다고 한다. '바이젤 하임'에 있는 후라마임에게 말을 하면 콘스탄트가 있는 장소를 알려준다. 그곳에 가서 콘스탄트를 구해 오면 누군가에게 보상을 받을 수 있다.

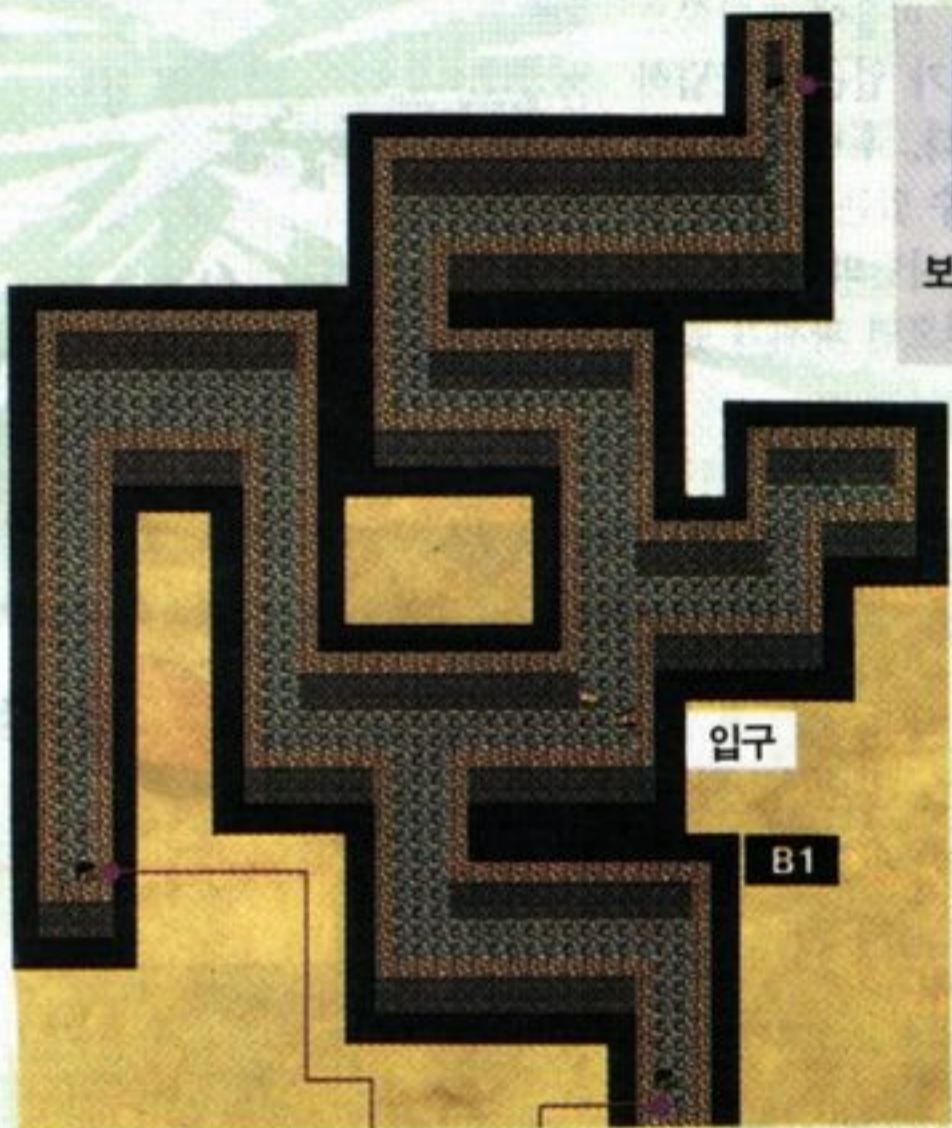
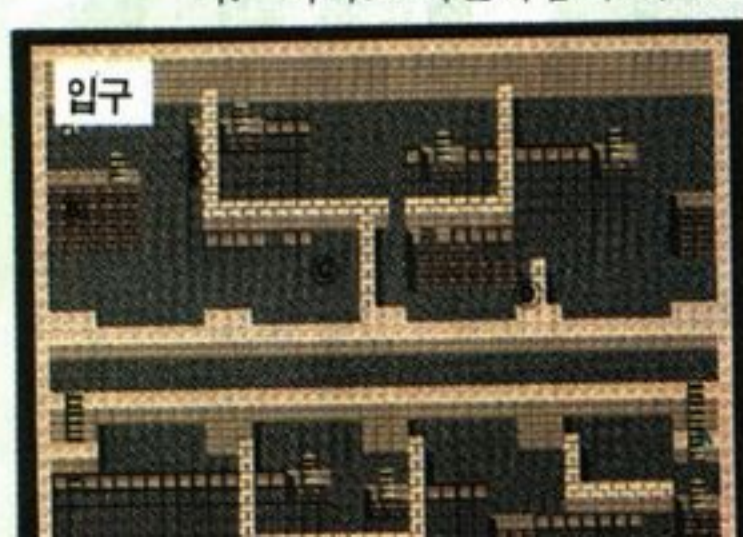
魔法で調べたところによると、コンスタンツの場所は南の洞窟です。

대화 : 마법으로 조사해 본결과 콘스탄트는 남쪽의 동굴에 있다.

コンスタンツを見つけ出すことだな。彼女がただ1人の目撃者だ。

대화 : 콘스탄트를 찾아라!

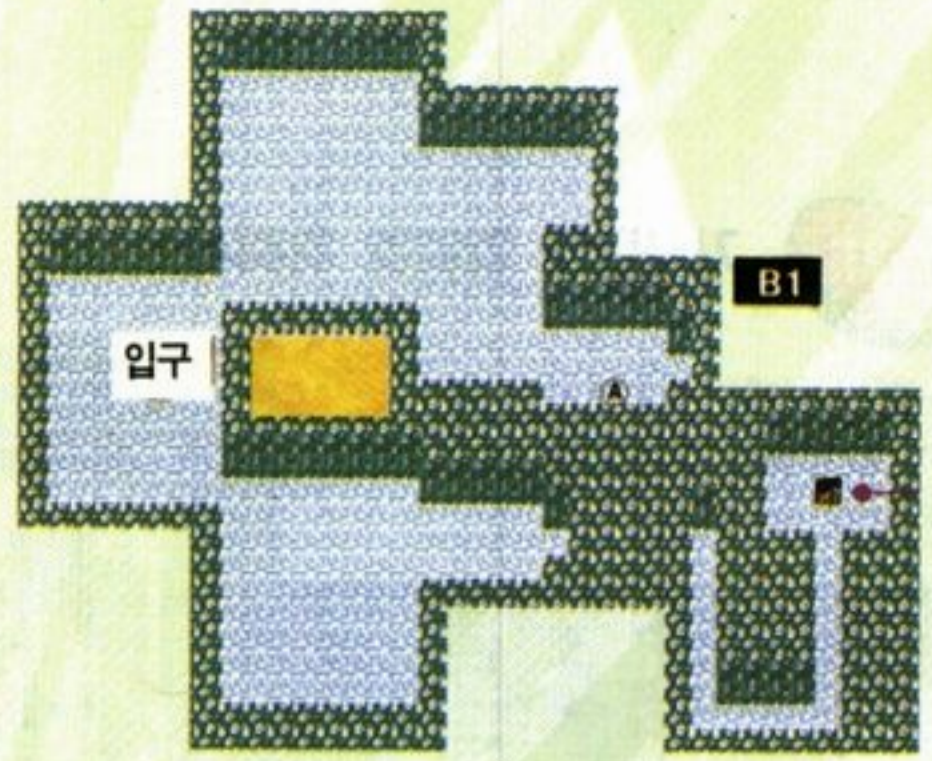
보스 : 오안래스
(329/16)

23 태오돌을 따라가자!

시나리오 후기에 '하인리치'에 가면 재미있는 스토리가 시작된다. 태오돌이 갑자기 '후재'가 있는 곳에 처들어 갔다는 것이다. 그곳에 가보니 밀자블 성은 출구가 봉쇄되었다. '하인리치'와 '콘스탄트'를 찾아가 얘기를 들어보니 지금의 태오돌은 전과는 달리 이상해졌다고 한다. '아마도 다른사람이 태오돌로 변장하지 않았나 의심스럽기까지하다'라고 한다. 콘스탄트가 그 여부를 알아보기 위해 그곳의 태오돌 방 열쇠를 준다. 성의 뒷문으로 들어가 태오돌의 방을 찾아보니 진짜 태오돌이 있는 지도를 가르쳐 준다. 만약 여기서밖으로 나가면 태오돌은 가짜에게 당하게 된다. 그리고 옆에 있던 후라마까지 죽음을 당할 수 있다. 가짜를 물리치면 후라마

보스 : 래드 드래곤
(7274/92)

24 몬스터 소탕

대화 : 서쪽에 동굴에는 슬라임이, 남쪽동굴에는 악마가 있다.

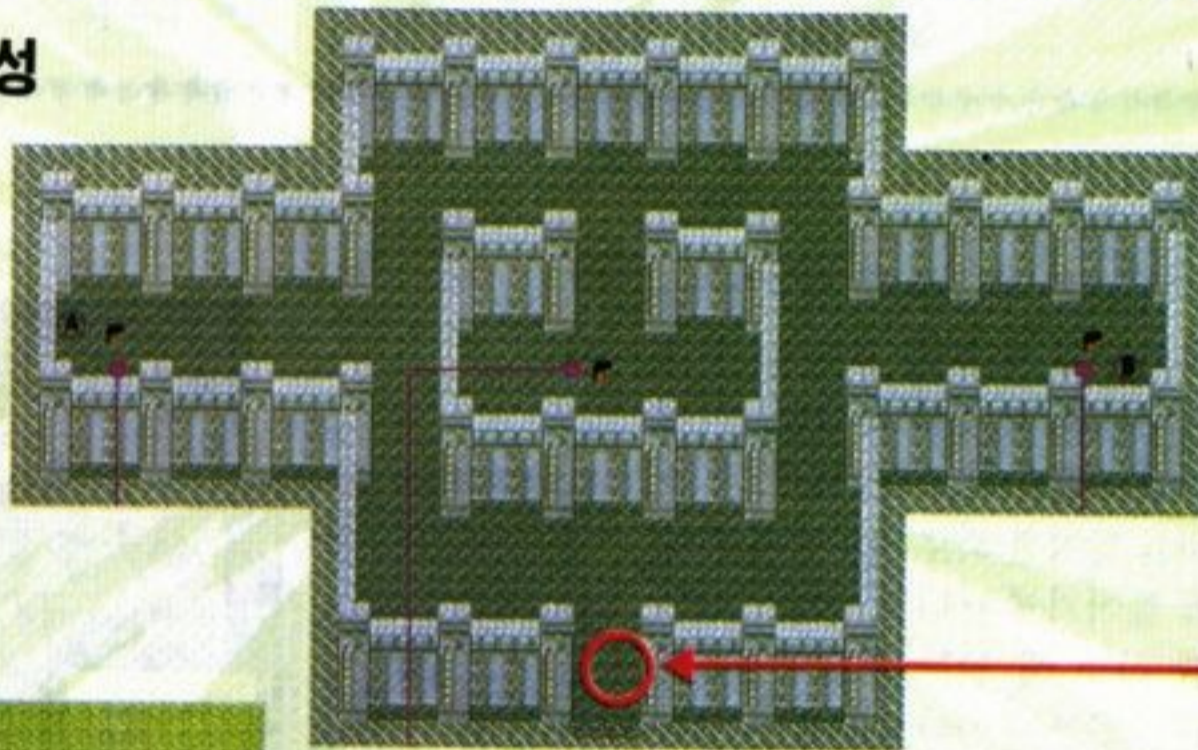
また南の洞窟に悪魔が住みついた退治してくれ。

대화 : 또 남쪽 동굴에 악마가 나타났다.

'발 하란트'에 사는 '시프'의 최초 이벤트이다. 장로에게 의뢰를 받아 서쪽의 동굴과 남쪽의 동굴에 있는 괴물을 물리쳐 달라고 한다. 그렇다면 또 출동이다. 레벨을 많이 올린 후 괴물을 물리치면 알베르트(동료)를 만난다. 그들은 남쪽에 있는 동굴을 물리치기 위해 또 길을 떠난다.

보스 : 시리리화즈 (89/8)

보스 : 발발(153/11)

25 얼음의 성

'발 하란트' 마을에서 남쪽으로 가면 전체가 얼음으로 덥혀 쌓인 곳이 있다. 후반에 얼음이 녹아야만 갈 수 있는 곳이다. 그곳에는 '어부시단의 칼'이 있다. 그것을 얻으면 파워가 올라간다.

보스 : 후르후르 (3636/52)

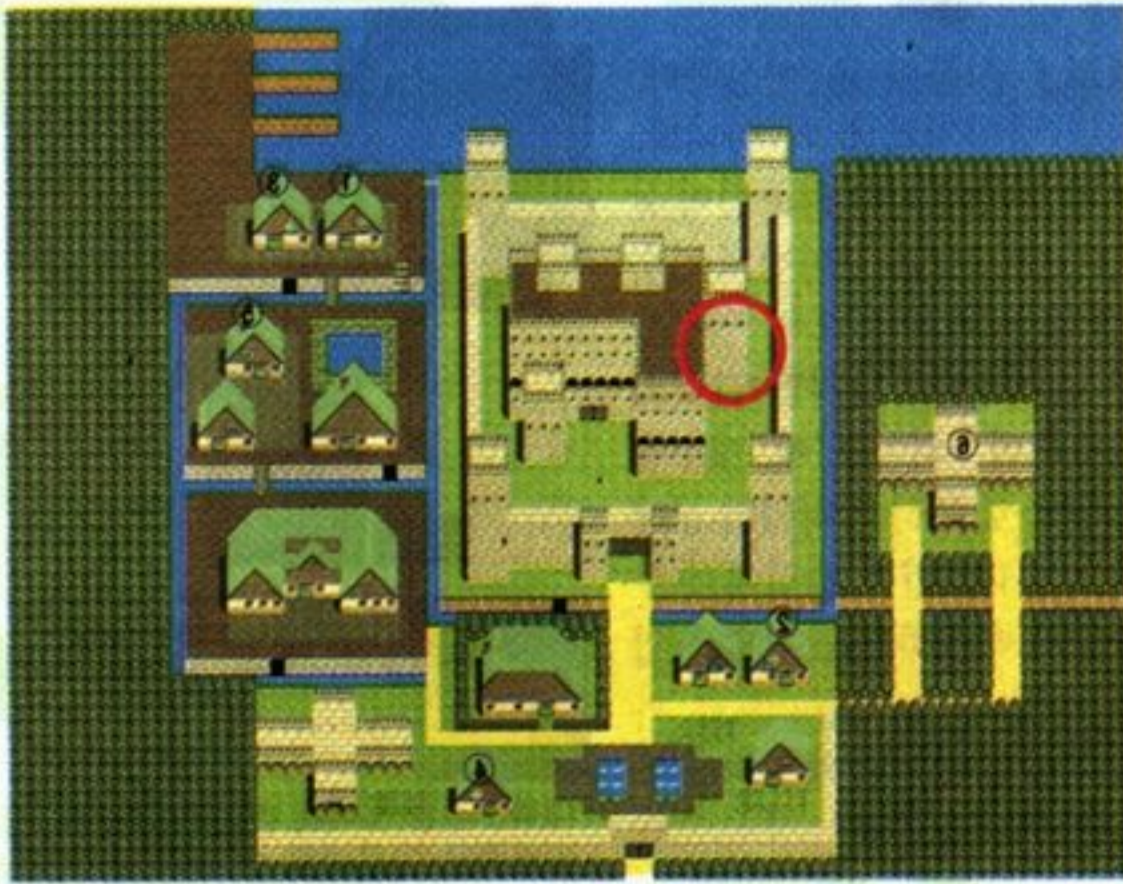
26 습격당한 '골드마인'

私は大臣のパトリック。しかしモンスターが何のために金を？

대화 : 나는 대신 '파트리'입니다. 그러나 몬스터가 왜 돈을 훔쳤을까?

크로디아로 선택하면 일어나는 이벤트이다. 장에게 지로를 받은 후 골드마인으로 가보면 몬스터가 처들어와 있다. 그 무리 중 왕은 창고에 있는 놈이다.

물리치면 창고앞에서 한 사람을 만나게 될 것이다. 그때부터 새로운 스토리가 또 시작된다. 그 사람은 어느 나라의 정치가인데, 사건이 일어났다기에 와보니 별일이 아닌 것 같다며 돌아가 버린다. 그후 주인공은 다른 곳을 탐험하게 되었다. 열심히 탐험을 하다보니 하수도까지 가게 되었는데 그곳에서 도둑을 한 명 만날 수 있게되었다. 물론 이마에 도둑이라고 쓰여진 것은 아니지만 어쨌든 도둑이었다. 그를 혼내주면 훔친 돈을 다시 주인에게 돌려달라고 부탁을 받는다. 주인공은 할일이 없었기에 도둑의 말에 따라 주인집에 돈을 돌려주러 갔다. 하지만 주인은 자신의 돈이 아니라고 한다. "참 이상도 하지… 돈을 마다하는 사람이 있단 말인가!" 그때 병사들이 밀어 닥쳐 그집의 주인을 잡아가 버렸다. 그후 주인은 재판을 받게되는데 주인은 분명히 억울한 누명을 쓰게된 것이다. 하지만 이벤트는 여기서 끝이 난다.

27 사르인의 비밀 신전

메이빌의 경비대가 있는 곳에 가면 살인사건의 조사를 해달라는 의뢰를 받는다. 그 마을의 도구집 주인을 만나 얘기를 해보면 지저분 하게도 또 하수도에 이상한 사람이 있다고 한다. 아무래도 직업이 하수도 배관공인 마리오와 비슷한것 같다. 여하튼 하수도를 조사해보니 지하신전이 있었다. 그곳에서는 한 소녀가 재물로 바쳐지려고 하고 있었다. 이때 또 기사가 나타나 악당들을 물리치고 그 성의 황제로부터 상을 받는다.

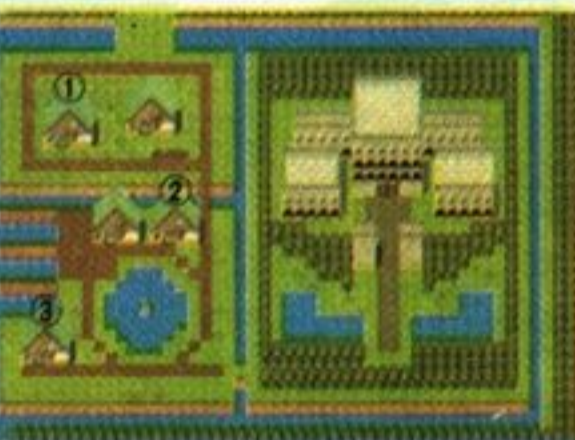
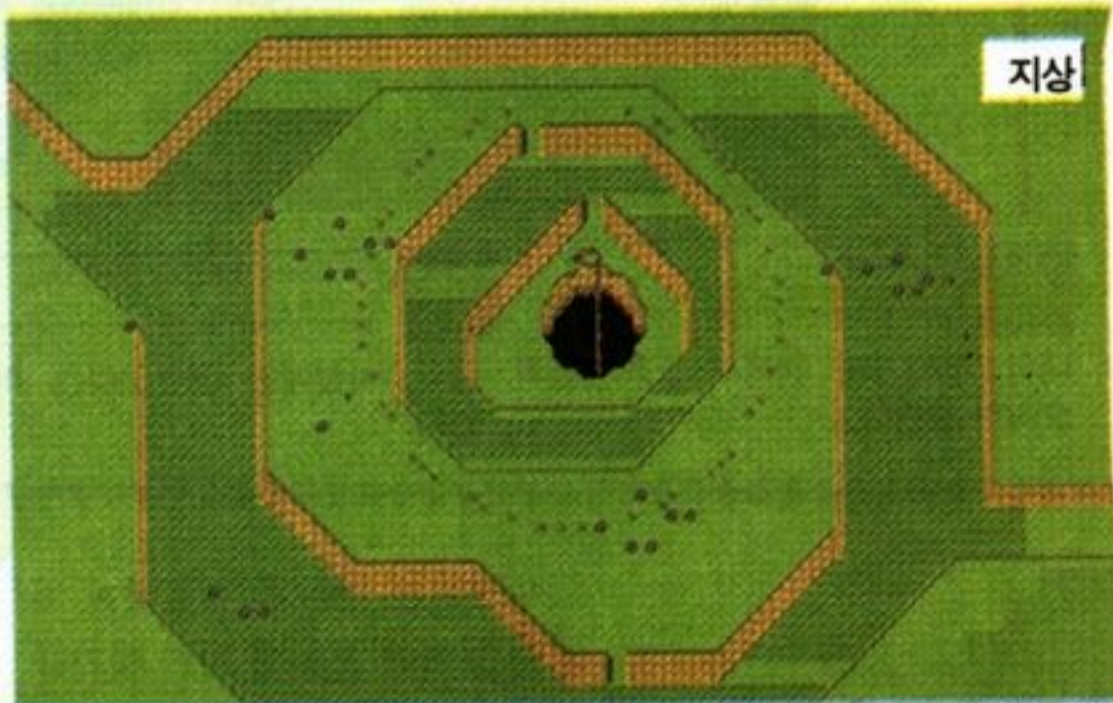
보스 : 사르인의 신간 (773/30)

28 장의 구출작전

대화 : 장은 로반성 지하에 잡혀있다.

'사르민'의 신전을 모두 토벌한 주인공은 다시 술집에 갔다. 역시 술을 마시기 위해서는 아니다. 그곳에는 게시판이 하나 있는데 읽어보면 '네빌'이 오라고 한다. 네빌은 잡혀간 장을 구출해 달라고 한다.

그리고 암호를 하나 가르쳐 주는데 이것을 로반에 사는 '모나카'라는 여자에게 알려주면 성 옆에 있는 집으로 들어갈 수 있다. 하지만 함정에 걸린다. 하지만 주인공이 함정에 계속 있으면 재미없으니 탈출하자!

29 '그레이트 피트' 탐험

왔을때 용을 죽이거나 의뢰를 받아 해결해 주면 '비구름의 팔찌'를 얻을 수 있다. 의뢰를 받아오면 '질문의 신발'을 갖고 오라고 한다. 단 이곳은 수련의 이벤트 도중에 오지 않으면 아무 것도 얻을 수 없다.

브래래 마을에서 정보를 얻으면 베일 고원에 가면 커다란 통로가 있는데 맨 아래로 가면 '아디리스2라는 용이 살고 있다. 수련의 이벤트에 의해 이 장소에

보스 : 아디리스 (10902/110)

東のベイル高原には、恐ろしいモンスターがいっぱいよ。

대화 : 동쪽에 배일 고원에는 몬스터가 많이 있다.

30 황제의 병

경비대가 있는 곳에 가면 황제가 병에 걸렸다는 정보를 얻을 수 있다. 황제를 구하기 위해 도서관에서 옛날 오래된 서적을 뒤지면 정보를 얻을 수 있는데 그것은 '월석'이 필요하다는 것이다. 이것을 얻을 수 있는 곳은 피라미드이며 들어가는 방법은 '미궁의 숲'에 있는 에리스의 심볼과 '우컴'의 신전에 있는 신부가 주는 '아무토의 심볼'이 필요했다. 2개의 심볼을 얻은 후 피라미드로 가서 월석을 얻어 다시 메이빌의 신전으로 오면 왕의 병을 치료한후 상을 받을 수 있다. (오래된 문서를 얻는 방법은 이벤트 39를 참조하세요.)

31 '오울'의 죽음

크로디아를 동료로 하면 생기는 이벤트로 여관에서 그녀와 같이 잠을 자던 도중 '오울'이 마법으로 크로디아를 부를 경우(텔리포트)가 생긴다. 크로디아 일행이 간곳은 미궁의 숲이다. 그리고 미궁의 숲에 갔을 때에는 오울은 죽어가고 있었으며 크로디아의 출생의 비밀(크로디아는 버팔왕국의 왕녀다)을 얘기해주고 죽는다. 오래된 문서를 번역했다면 미궁의 숲중 큰 나무에서 '에리스의 심볼'을 얻을 수 있다.

この先、何かあったら、大きな木に話を聞くんだよ。

대화 : 무슨 일이 있으면 큰나무에게 말을 걸어 봐라 !

32 몬스터 군단의 습격

메이빌에서 일어나는 이벤트중 가장 후기의 일이다. 황제의 병이 낳은 후 여러가지 이벤트를 클리어 한 후 다시 메이빌에 왔을때 발생한다. 메이빌 성안으로 들어가면 왕을 공격하던 적들이 있을 것이다. 모두 물리치자 !

33 동료와의 이별

그래이가 최초의 이벤트를 클리어 한 후 메이빌로 가면 발생하는 이벤트로 처음부터 같이 있던 동료 '가라하드'와 '미리안' 중 한명 또는 두명 모두다 헤어지게 된다. 슬픈 일이지만 엔딩을 보기위해서는 참아야 한다.

34 그레인의 미팅

두명의 동료와 이별을 하게된 이후 혼자 남은 그레인은 메이빌 마을에서 장을 만나게 된다. 장의소개로 '크로디아'가 동료가 된다.

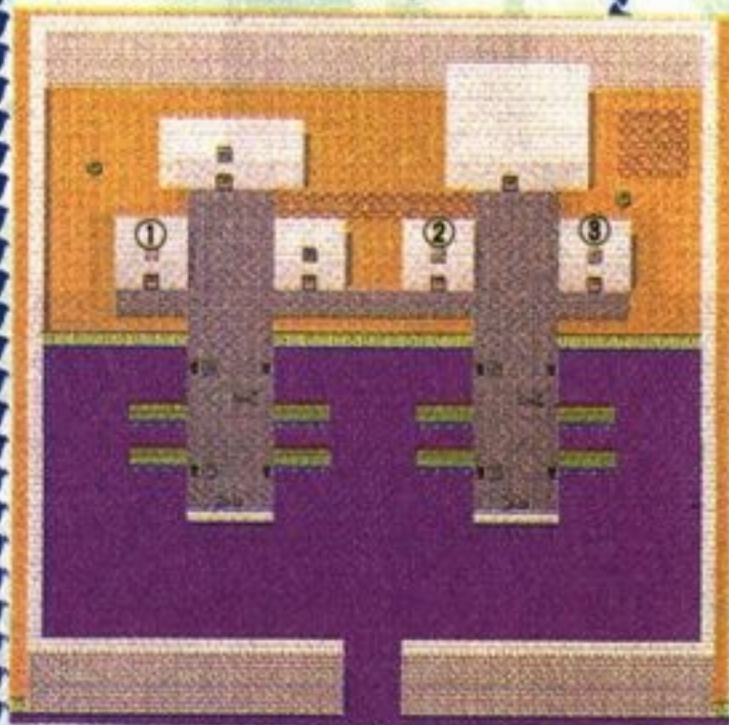
35 로반 탈출

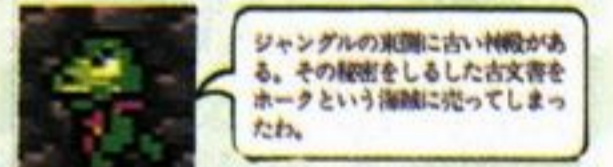
이스마스섬에서 탈출한 직후 '로반'의 성 병사들에게 잡히면 감옥에 갖히게 된다. 쉽게 탈옥할 수 있는데 방법은 간단하다. 열려져 있는 뒷문을 열고 밖으로 나가면 되는 것이다.

36 '이나시'의 폭풍

알베르트를 주인공으로 아마이스성이 습격당할 경우(이벤트 10) 탈출한 후 아무곳에서나 배를 타면 일어나는 이벤트이다. 폭풍우에 배가 침몰돼 알베르트는 '발 하란트'에 오게된다.

37 '마스크 섬'에서의 대결

호크로 시작하면 최초에 일어나는 이벤트이다. '파이레트 코스트'에 가면 해적의 모임이 있다. 그곳에서 해적의 의견(세상을 혼란스럽게 만들자 !)을 거절하면 해적의 두목이 화가나서 그와 마스크섬에서 대결할 것을 제의한다. 그곳에 가보면 엄청나게 함정이 많이 있다.

38 '개코족'의 해방

개코! 이름이 좀 이상하다. 하지만 강아지의 코가 아니다. 아론의 정글에 가면 원주민이 살고 있는데 그들은 도마뱀과 비슷한 영상을 하고 있으며 인간을 매우 싫어한다. 하지만 그곳의 장로로부터 '외이프'에 개코족이 사람들로 부터 잡혀있어 구해달라고 한다. 먼저 술집에서 무기상점이 수상하다는 정보를 입수할 수있다. 무기상점으로 가서 악당을 물리치면 캐코족을 구할 수있다.

ジャングルの東側に古い神殿がある。その秘密をしるした古文書をホークという海賊に売ってしまったわ。

대화 : 정글 동쪽에 신전이 있는데 그 비밀족은 고문서를 호크라는 해적에게 팔아버렸다.

武器屋のうらから トカゲのなき声がするんだ……。

대화 : 무기가게 뒤에서 도마뱀들의 소리가 들린다.

この島にはゴドンゴというまちもあるよ。

대화 : 이섬에는 고돈고라는 마을 있다.

39 해적 '실버'의 보물

보스 : 블루 드래곤 (9812/102)

개코족을 구한후 장로에게 가보면 실버의 동굴에 대한 얘기를 해준다. 실버의 동굴에 가면 그곳을 지키고 있는 용을 물리쳐야 하며 각각 보물을 얻을 수있다. 호크로 시작한 사람은 보물을 모아서 개코족이 파는 옛 문서를 얻을 수있다.

피라미드

황제의 병을 치료하기 위한 이벤트이다. (30번 참조)
2개의 심볼을 얻으면 들어갈 수 있다.

보스 : 화르화디
(513/22)

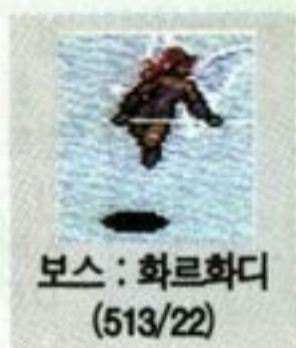
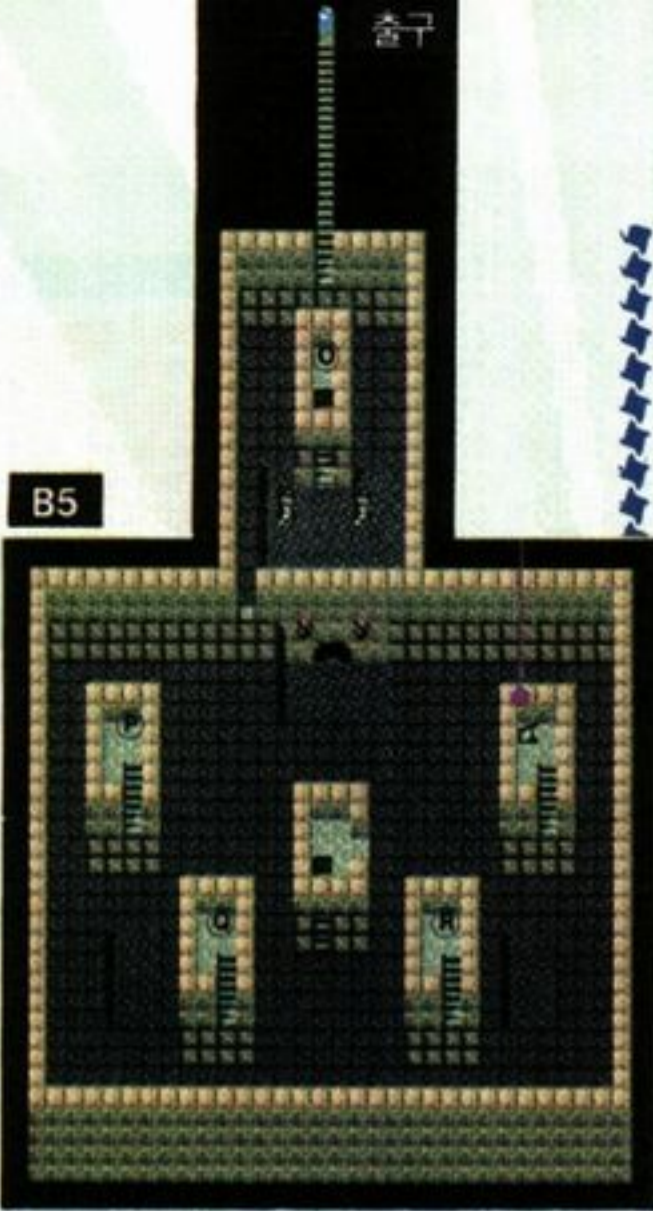
공룡세계의 보물

젤톤의 술집에서 보물에 관한 정보를 얻을 수있다. 그리고는 리가우드 초원에 가서 여러개의 동굴중 하나를 선택하여 들어가 보면 보물을 찾을 수 있다. 하지만 다른 동굴에 들어가도 레벨을 올릴수 있으므로 다른 동굴도 필히 들어가 보도록하자.

南の草原には、恐竜がすみかにしている穴がいっぱいあるのよ。

대화 : 남쪽에 초원에는 공룡들이 사는 동굴이 많이 있다.

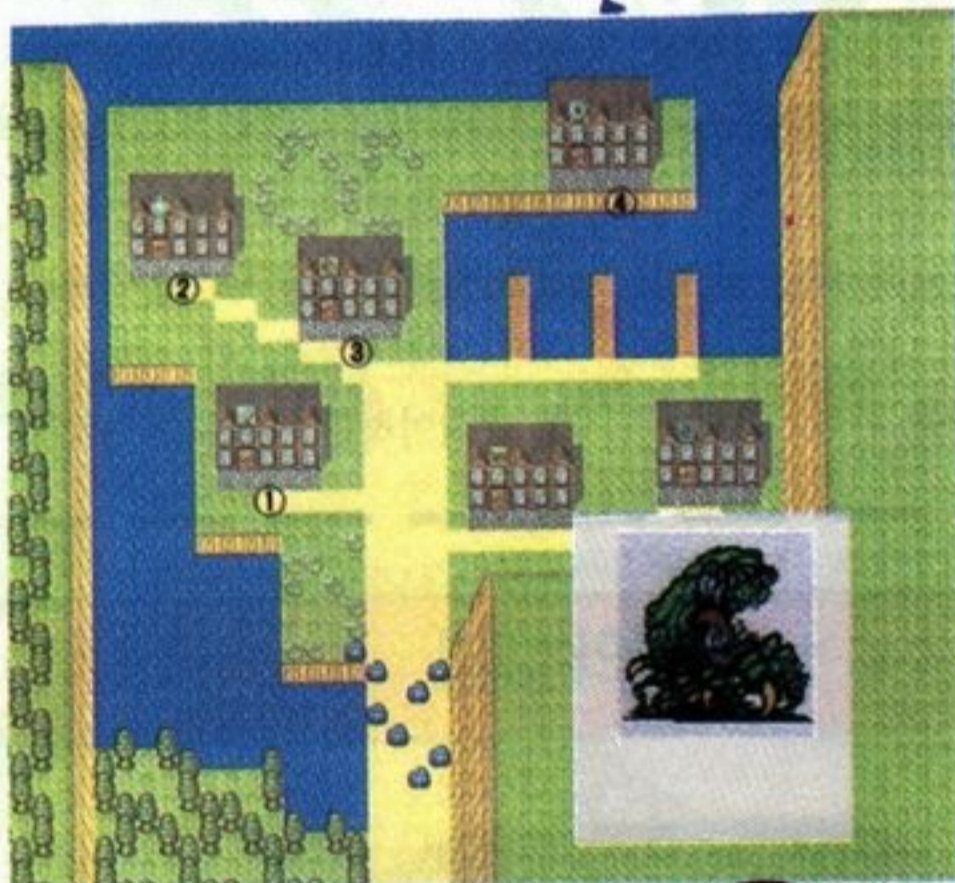
トマエ火山からモンスターが押し寄せてきた!!

대화 : 토에마 산에서 몬스터가 쳐들어 왔다.

도마화산의 미로

스카우산에 '괴조'에게 의뢰를 받아서 아이스 스워드를 갖고 오라는 부탁을 받는다. 싸워서 다시뺏거나 아이스 스워드를 주면 괴조는 '화신 방어룡'을 얻을 수 있다.

おれは冷気を発する武器が苦手なので、金手をとって集めている。アイスソードという武器があるそうだが、持ってきてくれないか？

대화 : 아이스 스워드를 가지고 와라
(아이스 스워드와 화신방어룡을 교환)

보스 : 후래임타이램트
(9902/101)

보스 : 데스
(10,000/80)

43 지옥의 명부

올드 캐슬과 비슷한 방식으로 중간 체크기능을 갖고 있다. 나쁜 짓을 많이 한 경우 시인은 지옥의 명부로 가라고 말한다. 그러므로 나쁜 짓을 많이 한사람은 주의하자. 그곳은 토에마 화산 '후램타임 렌트'의 뒤쪽 계단이 입구이다. 그곳으로 내려가면 '데스 : 죽음의 신'이 있는데 싸우거나 자신이 갖고 있는 물건을 주면 또다른 무기를 얻을 수있다.

B1

サルーインはイスマス城の地下にいるぞ。強い武器が欲しいなら、仲間の一人のいのちをもらうことにする。

대화 : 사루인은 이스마스 성지하에 있다. 강한 무기가 필요하다면 동료 한 명의 생명과 바꾸자. (이벤트 44로 간다)

라스트 던전

이스마스 성의 동굴로 가면 마지막 이벤트로 지하 5층까지 구성되어 있다. 역시 마지막 던전답게 화려한 곳이다. 맨아래층에 사르인의 직속 부하인 마귀 3마리와 대결을 버려야 한다. 그후 모두 물리치면 최후의 보스인 '사르인'과 숨막히는 대결을 해야한다.

분석을 마치며

꽤 힘든 게임이었다. 그러나 힘들거나 지겨운 느낌은 전혀 들지 않았다. 환상적인 사운드와 프리 시나리오, 그리고 성장 시스템 이런 것들이 나의 귀와 손을 즐겁게 해주었다. 그중 특히 사운드는 지금까지 해본 게임중 최고였다.

포퓰러스 2

— 올림프스의 선물 —

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/1/26	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	이메지니아	용량	10M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	마우스 사용가능 패스워드입력	게임 난이도	AⒷC DEF

"신이되어 인간을 지배한다."라는 주제로 전세계적인 인기를 누려온 포퓰러스의 후속편으로 '포퓰러스2-올림프스의 신들'이 SFC로 등장했다. 또, 작년에 등장한 SFC용 마우스를 사용한다는 점에서 더욱 주목을 받고 있는데, 패드로는 느낄수 없었던 간편하고 섬세한 게임진행을 할 수 있게 디자인되어 있다.

플레이어는 고대그리스의 신중 한명이 되어 다른 신과 경쟁하여 승리하여야 한다. 전작에서는 유일신의 입장에서 악마와 싸우는 방식이었지만, 이번 2편은 고대 그리스신화에 등장하는 신들의 왕인 제우스의 아들이되어 16명의 신들을 차례로 격파해 나가는 줄거리로, 각 스테이지를 클리어하면, 각종 능력치들이 성장해가는 RPG적인 성격도 갖고있다. 경험치를 어떻게 분배해 나가는 가는 플레이어에 달려있으며, 자기 개성이 강한 신을 만들어갈 수있다는 것이 특징이다.

1. 게임의 배경

신들의 왕 제우스와 인간의 어머니 사이에서 태어난 키미는 어머니의 손으로 키워져 인간의 세계에서 성장하는 동안 초인적인 힘에 눈을 뜨게 되고, 키미는 신이 될 것을 결심한다. 어머니와 이별하고, 제우스가 살고 있는 신들의 신전, 올림프스로 여행길을 떠난다. 올림프스에 도착한 키미는 제우스와 만나지만 제우스는 키미를 자식으로 인정하지 않고, 올림프스에 들어오는 것을 허락하지 않는다. 키미는 다시 인간의 세계로 돌아갈 수 없게 되었다. 이제 길은 오직 하나. 지상과 천상에서 신자를 모아 그 실력을 제우스에게 보이는 것이다. 이리하여 올림프스 신들의 시련 여행은 시작됐다.

지혜의 여신 아테네

음악의 신 아폴론

미의 여신 아프로디테

바다의 제왕 포세이돈

처녀신 아르테미스

지옥의 신 하데스

신들의 왕 제우스

2. 컨트롤러 사용방법

1. 마우스 사용법

마우스의 2개의 버튼을 사용해서 아이콘위에 커서를 놓고 마우스의 선택버튼을 누르면 된다.

2. 컨트롤러 사용방법

'+'버튼─전체 지도에서는 지도를 스크롤 한다.
START버튼:게임을 정지 시킨다.
Ⓐ버튼 : 지면의 높이를 높이거나 선택한 아이콘을 사용한다.
Ⓑ버튼 : 지면의 높이를 낮춘다.
Ⓨ버튼 : 커맨드 블럭 단위로 커서를 이동
Ⓧ버튼 : 주위의 땅을 개간해서 작은 건물을 큰 건물로 만든다.
Ⓛ+'+'버튼 : 메인 지도에서 고속으로 이동할 수 있다.

3. 스테이터스에 관하여

각 스테이지마다 1가지의 신의 권세를 강화시키는 것이 가능하다. 선택된 종류의 권세는 그 속도와 위력이 2배가 된다.

게임도중에 스테이터스 화면에서 변화가 가능하다.

4. 기본 아이콘

1. 집합 : 아군신자의 리더를 심볼이 있는 곳으로 향하게하는 명령이다. 다른 신자들은 리더를 따라와서 리더와 차례차례 합체하여, 리더가 점점 강해진다. 리더가 없을 때에는 최초로 심볼에 도달하는 자가 리더가 된다.

2. 건설 : 선자들이 평지에 건물을 짓고 인구수를 늘여간다. 게임 시작시는 이 아이콘 상태에 있는데, 서반부에는 이 커맨드를 유지하여 세력을 키우는 것이 좋다.

허나 게임중반이되어 적과 인접하였을 경우에는, 합체 아이콘을 이용하는 것이 효과적이다.

3. 전투 : 아군을 적의 영지로 향하게하여 적과 싸우게하는 아이콘.

이 커맨드를 실행하기전에 합체 코맨드로 각각의 신자들을 강화시키는 것이 중요하다.

4. 합체 : 가까이 있는 아군과 합체해 보다 강력한 인간이되는 커맨드.

가까이에 아군이 없을 시에는 건물을 짓기도 한다.

제일 사용빈도가 높은 아이콘으로, 게임 개시후 어느정도 인간들이 활동하기 시작하면 이 아이콘으로 전환하는 것이 좋다.

5. 정보 : 이 아이콘을 선택하면 '?'의 커서가 나타난다.

아군이나 적의 인간과 건물에 클릭하면 화면 오른쪽위의 콜롯세움에 그 정보가 나타난다.

그다지 많이 이용되지는 않지만, 아군과 적의 리더를 확인할 때에 사용한다.

6. 설정 : 게임의 설정화면으로 들어간다.

각 스테이지의 인포메이션(플레이 조건), 스테이터스, 그 스테이지의 처음으로, 세이브와 로드, 적 신의 정보, 커서의 속도, 게임의 중지 등을 선택한다.

5. 신자의 종류

1. 신자

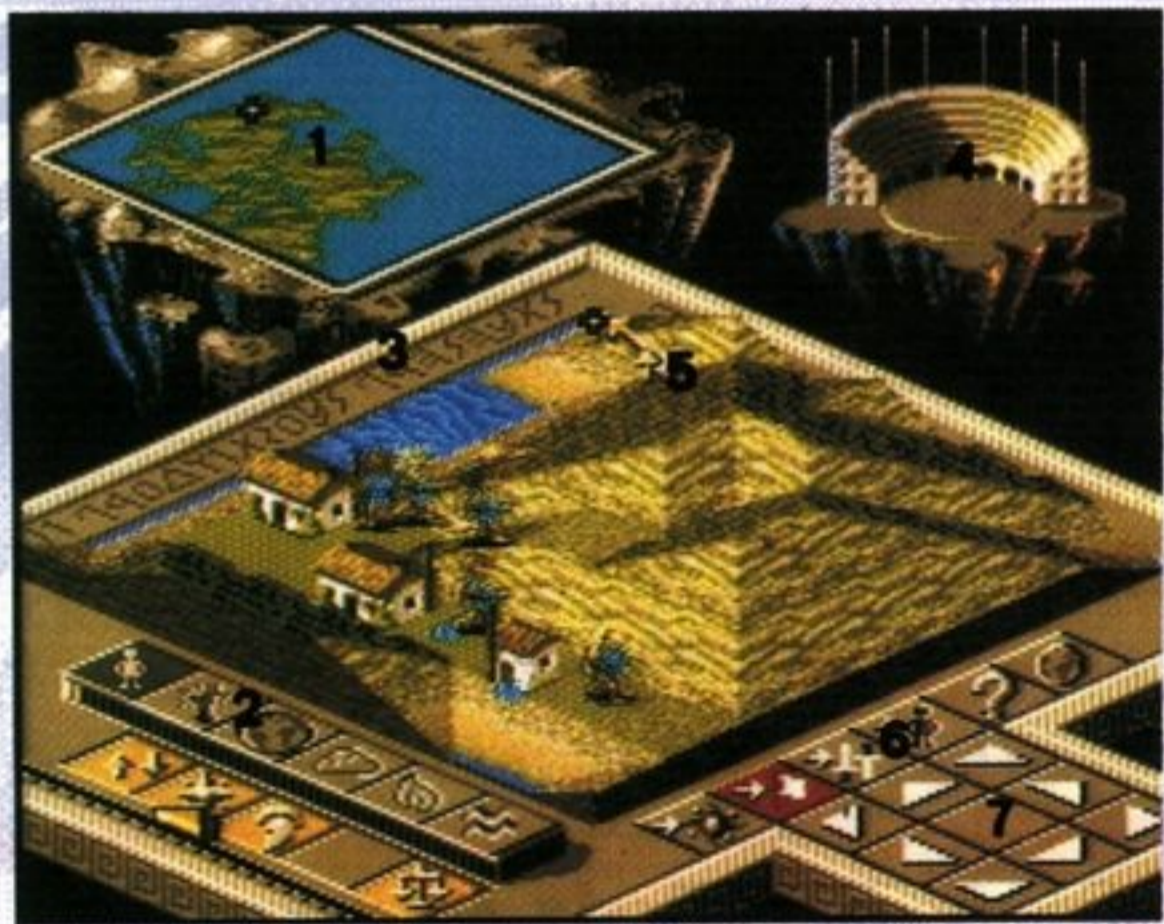
화면상으로는 한 사람으로 보이지만 실제로는 많은 수의 신자를 나타낸 것이다. 신자가 공격을 당하게 되면 작아지게 된다. 포퓰러스2에서는 신자를 중요시하고, 신자를 지키는 것에 중점을 두어야 한다.

2. 지도자

신자의 지도자로서 머리에 마그네트의 마크가 회전하고 있다. 지도자는 영웅으로도 변신할 수 있으며 지도자가 없을 때는 최초로 마그네트와 접촉한 신자가 지도자가 된다. 또 지도자는 없어서는 안될 존재이다. 많은 신자를 마그네트에 집합시켜서 힘을 강화시킬 수도 있다.

3. 영웅

신기로 지도자를 변신시켜서 된 슈퍼 신자이다. 영웅을 잘 사용해서 게임을 해 간다면 이것도 게임을 쉽게 풀어나가는 지름길이라 하겠다. 영웅에 대해서 잘 알아두길 바란다.

6. 게임화면 설명

1. 월드 맵 : 스테이지 전체의 지도. 푸른점이 아군, 붉은 점이 적군이다.

2. 엘레멘탈 아이콘 : 6개의 원소에 관한 아이콘

3. 마나 게이지 : 각종 기적을 일으키기 위해서는 이 '마나'라는 것이 필요하다. 아군이 번영하면 증가한다.

4. 콜롯세움 : 아군과 적군의 인구가 표시된다. 푸른색 관중이 아군, 붉은색 관중이 적군이다.

5. 크로스 커서 : 각종 커맨드는 이것으로 지정한다.

6. 기본아이콘

7. 스크롤 코마 : 마우스 사용시 지도의 스크롤에 사용된다.

7. 엘레멘탈 아이콘 설명

엘레멘탈 아이콘은 신의 권세로 각 원소(엘레멜탈)를 이용하여 기적을 일으키는 것을 말한다. 각 스테이지를 클리어할 때마다 얻은 경험치로 사용가능한 아이콘을 증가시켜 나가야 한다.

총 6개의 메인 아이콘과 그에 따른 5개의 아이콘(불제외)의 설명은 다음과 간다.

1. 사람 : 기본적인 신의 업무이다. 주로 신자들의 움직임을 조절한다.

(1)지면의 상(上)하(下) : 지면의 높낮이를 조절해서 인간이 살기 적합한 평지로 지면을 정리한다.

(2)마크넷트 : 신자들의 목표를 정해준다.

(3)페르세우스 : 인간들중의 영웅인 페르세우스를 탄생시킨다.

(4)전염병 : 적 신자에게 전염병을 퍼트린다.

(5)아마게돈 : 최후의 결전을 시작한다. 아군과 적군중 하나가 전멸할 때까지 전투를 계속한다.

2. 식물 : 식물경관에 관한 신들의 업무

(1)숲 : 숲을 만들어 신자들의 환경을 상승시킨다.

(2)꽃 : 황폐한 땅에 꽃을 심어 비옥하게 만든다.

(3)늪 : 죽음의 늪을만들어 적의 신자를 빠뜨린다.

(4)독곰팡이 : 독곰팡이를 적의 건물에 서식시킨다.

(5)아도니스 : 영웅 아도니스를 탄생시킨다.

3. 땅 : 지상의 물체에 관한 신들의 권세

(1)길 : 신자들의 이동속도가 빨라진다.

(2)성벽 : 성벽을 쌓는다면 적의 공격을 막을수 있다.

(3)지진 : 지진을 일으켜 땅을 가른다.

(4)정령 : 땅의 정령을 출현시킨다.

(5)헤라클레스 : 힘이 강한 영웅 헤라클레스를 탄생시킨다.

4. 공기 : 기상이변을 일으키는 신의 권세

(1)벼락 : 적의 신자나 건물등에 벼락을 내린다.

(2)회오리바람 : 회오리 바람을 일으킨다.

(3)홍수 : 큰 비나 눈을 내려 토지를 황폐화 시킨다.

(4)오딧세이 : 영웅 오딧세이를 탄생케 한다.

(5)강풍 : 강한 바람에 건물등이 날아간다.

5. 불 : 불과 화산에 관한 권세

(1)불기둥 : 불기둥이 솟아올라 건물등을 파괴한다.

(2)불의 비 : 불의 비를 내려 건물등을 태운다.

(3)아킬레스 : 발이 빠른 영웅 아킬레스를 탄생시킨다.

(4)화산 : 화산을 분출시켜 용암을 흐르게한다.

6. 물 : 물에 관한 기적을 일으키는 권세

(1)암초 : 물에 화산을 일으켜 조그마한 암초를 만든다.

(2)소용돌이 : 소용돌이를 일으켜 해안선부분을 파괴한다.

(3)성수의 샘 : 이 샘에 떨어진 적의 신자는 우리편이 된다.

(4)해일 : 해일을 일으켜 적의 도시를 공격한다.

(5)트로이의 헤렌 : 고대그리스의 최고미인으로 꼽히는 트로이 전쟁의 원인 헤렌을 만들어 적을 유혹한다.

8. 게임의 진행

게임이 시작하면 플레이어는 자신의 신자가 거주하는 땅을 평지로 만들어서 각종 건축물의 건조를 쉽게 해줘야한다. 평지가 늘어 인구가 증가하면, 신의 힘도 파워업되어 보다 강력한 신의 힘을 발휘하게 되는 것이다. 인구가 늘고 신의 힘이 강해지면 최종적으로 '아마게돈'을 일으켜 적의 신을 믿는 신자를 타도한다면 그 스테이지는 클리어하게 된다.

9. 스테이지 클리어 방법

프로메테우스

이제 기본적인 아이콘은 전부 익혔으니 실제적인 게임으로 들어가보기로 하자.

스테이지 1은 알고스의 수호신인 프로메테우스와의 전쟁이다.

프로메테우스는 신에게서 불을 훔쳐다 인간에게 준 신으로 이일로 제우스의 노여움을 사 바위에 묶여 독수리에게 간을 뜯어먹히는 처벌을 받았다고 한다.

게임의 설정

1.게임의 시작

게임을 시작하면 지상편의 지도가 나온다. 곧 상대하게될 적신의 얼굴이 나오고 게임 임포메이션 화면으로 넘어간다.

현재 가능한 엘레멘탈 커맨드가 나오고 그에 따른 설명을 볼

수 있다. 또, 게임의 여러 조건들도 표시되어 있다.

스테이지 1인 만큼 각 커맨드들은 매우 제한되어 있다.

2.경지의 정리

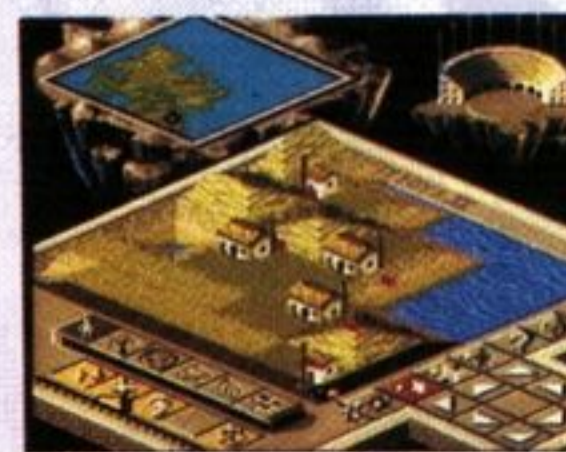
게임 시작 무렵에는 지형의 각부분이 울퉁불퉁한 산악지대로 되어있다.

높은 곳은 깍고, 낮은 곳은 올려서 평지를 만들자.

현재 기본 커맨드는 건설을 선택중이므로, 각 신자들은 건물을 짓고 인구를 늘이는 단계이다.

가끔씩 적의 동태를 파악하는 것이 중요하다.

아군영지의 아래쪽의 광할한 지역을 빨리 평지로 만들어 아군을 불러들이자.

땅을 정리해서 평지로 만들자

적들의 동태

3. 인구이동

아래쪽의 지역을 어느정도 정리했으면, 목표를 지정해서 아군을 불러들이자.

사람 아이콘의 두번째 서브

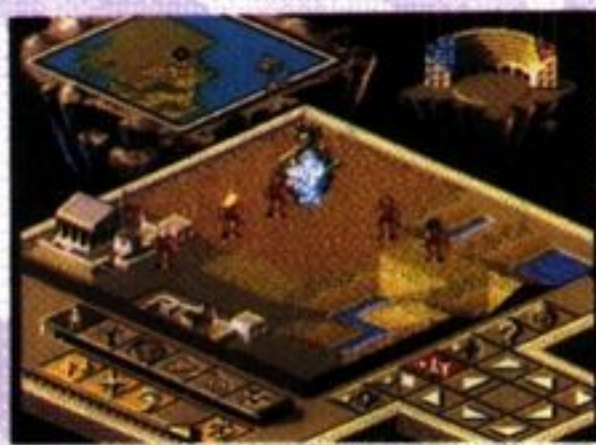
목표설정

아이콘이다.

어느정도 인구가 늘어났으면, 기본 아이콘을 건설에서 합체로 바꾸어 각개 신자의 전투력을 올리자.

리더의 탄생

4. 전쟁…!!!

계속 영지를 늘여서 적의 영지와 인접하게 된다면, 전투 아

적과의 전투

이콘을 선택하여 전투에 들어간다.

이때쯤에는 마나가 페르세우스 단계까지 올라갔을 것이므로

페르세우스 탄생

리더를 페르세우스로 만들자.

페르세우스는 적의 영지에 침입하여, 적을 살상하고 건물을 불태운다.

한편, 적의 영토를 산이나 바다로 만들어 건축을 방해하는 것도 중요하다.

또, 아군의 영토 인접지형은 계속 평탄하게 만들어서 더욱 번영하게 만드는 것이 중요하다.

가끔 불의 아이콘의 불기둥을 선택해서 장난(?)쳐 보는 것도 괜찮다.

불기둥의 위력

5. 아마게돈

어느정도 시간이 경과하면, 마나가 아마게돈 상태에 까지 이른다.

아마게돈은 적과 아군이 전멸할때까지 전투를 계속하게 하는 아이콘이다.

콜롯세움에 주시하여 아군의 세력이 월등할때에 이용하는 것이 현명하다.

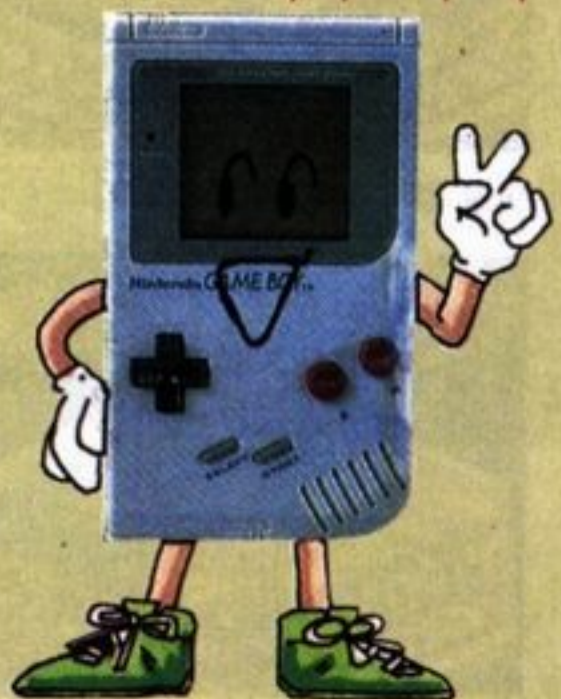
아마게돈

6. 스테이지 클리어!

아마게돈에서 승리하면 승리 메시지와 함께 경험치가 늘어난다. 또, 경험치를 각 엘레멘탈에 분배할수 있다.

스테이지 클리어 할때마다 패스워드가 나오니 적어두기 바란다.

승리 메시지

경험치의 분배

"닌텐도사의 가정용 게임기는 성차별을 조성하고 있다!" 이런 말을 한 곳은 영국의 한 정부기관인 기회균등 위원회이다. 이 위원회는 닌텐도사의 휴대용 게임기「게임보이」를 빗대어 불

게임기에도 성차별(?)

만을 토로하고 있다. 'BOY(보이)'라고 하면 남성을 상징하는 것이고, 이밖에 여러 게임에 등장하는 중요 캐릭터도 거의 대부분이 남성이라는 것이다. 다시 말해서 왜 대부분의 게임이 남성위주로 만들어지고 있느냐는 얘기다. 이 소식을 전해들은 닌텐도사는 어리둥절해 하고, 의외로 국내 남성 게임 매니아들에게는 쏠깃한 소식일 수도…

지난번 광과민성 해프닝 이후, 게임챔프에 애독자 여러분의 날카로운 세태풍자의 그림들이 속속 도착했다. 그중에서 부산에서 게임생활을 영위하시는 한 애독자의 그림이 눈에 띄어, 소개한다.

안전하게 게임을 즐기기 위해서는…

이상윤 챔프 점수 500점

적당한 시간이 중요하죠. 환기를 잘시키고… 적정거리를 유지하고… 화면에 보안경을 설치하고…반드시 정품팩을 사용하고… 그래야지만 간질이 안걸려요!!!

며칠후 결국 이사람은 간질 대신에 불안 노이로제(?)가 걸렸다.

사고

제12회「CSG 신작 발표회」참관단 모집

-일본 최대의 가정용 게임 신작 발표회-

「게임챔프」에서는 오는 4월 2일-3일에 걸쳐 동경에서 열리는 일본 유수의 게임 소프트웨어 신작 발표회인 "제12회 신작 발표회"에 참관할 희망자를 모집합니다.

작년 "제 11회 CSG신작 발표회" 모습

일본에서 매년 2회씩 열리는 "CSG 신작 발표회"는 일본 최대의 게임관련 전시회중 하나로 100여개가 넘는 소프트웨어 개발사가 금년 봄부터 가을까지 출시될 새로운 가정용 게임 소프트웨어를 미리 소개하는 행사입니다. 국내 게임관련 종사자들에게는'93년에 발표될 게임들의 데모내용을 직접 볼 수 있고 변화하는 게임업계 추세도 한눈에 알아볼 수 있는 좋은 기회입니다.

「게임챔프」에서는 국내 업체들과 본지 독자들이 편리하고 즐겁게 전시회를 관람할 수 있는 패키지를 마련했습니다. 관계자 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

1. 전시회 일정: 4월 2-3일(양일간)
2. 모집인원: 선착순 20명
3. 신청기간: 여권 소지자-93년 3월 25일까지
여권 미소지자-93년 3월 20일까지
4. 참관비용: 1인 69만원

-경비내역-

☞ 항공료(KAL, 아시아나 항공)
☞ 숙박료(동경 이께부꾸로 또는 우에노의 한국관 1인 1침대)
☞ 교통료(전시회 및 전자상가 참시관 전용버스)
☞ 교통사용료(서울, 동경)
☞ 보험료 포함

합계 69만원

5. 문의신청:「게임챔프」 참관단 모집 담당자
☎702-3211/2 또는 I.D.C 전시 사업부(574-9394)

*** 많은 신청 바랍니다.**

6.참관 일정(3박 4일) (별도 스케쥴을 원하는 분은 I.D.C로 문의 바랍니다.)

일자	지역	교통편	일정	시간
4/2	서울-동경	KAL	김포공항 출발, 아끼하바라 전자상가 견학 (첫날 일반인 입장불가)	
4/3	동경	전용버스	CSG 신작 발표회 관람 (점심매식)	하루종일
4/4	동경	전용버스	동경시내 문화 사찰 (황궁, 긴자, 아사꾸사 등/점심매식)	하루종일
4/5	동경-서울	KAL	아침식사 후 동경출발	

명작 공략 시리즈

돗지탄평

패밀리	현지 발매일	92/3/28	장르	시뮬레이션	화면외국어수준	일본어 하
	제작사	썬전자	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,500엔	기타	카드게임	게임 난이도	AB©DEF

게임에 들어가기 전에……

이 게임은 발매된지 1년 가까이 되었지만 요즘 T.V에서 방영되어 선풍적인 붐을 일으키고 있다. 또 게임의 내용이 우리 모두 잘 알고 있는 돗지볼(피구)이기 때문에 더욱 흥미를 불러 일으킨다. 특히 이 게임은 액션 형태가 아닌 시뮬레이션 카드게임이기때문에 게임을 아무리 많이해도 질리지 않을 것이다. 하지만 이 게임은 시뮬레이션 카드게임이라서 카드게임에대한 아무런 사전지식이 없으면 게임 재미를 느낄 수 없을지도 모른다. 그런 게임 유저들을 위해서 이미 발매된지는 오래되었지만 이 게임을 명작으로 선정해 공략을 했다. 이 게임을 통해 카드게임의 진정한 재미를 느끼고 패밀리의 최고 인기게임인 돗지탄평(통키)을 완전하게 마스터하자.

게임진행을 위한 카드의 설명

적들과의 싸움에서는 카드를 사용하게 되는데 어떤 카드를 어느 때에 쓰느냐에 따라서 승패가 결정된다. 하나의 카드에는 3가지의 숫자가 표시되어 있는데 각 위치에 따라 카드에 따른 기능을 그 수치만큼 높혀준다. 그 기능은 위에서 부터 체력, 공격력, 방어력을 나타낸다. 적에게 공격을 받을 때 방어력이 뛰어난 카드를 사용하게 되면 체력의 소모를 막을 수 있다. 그리고 보통의 카드외에 스페셜카드인 패스, 라인크로스, 슈퍼 카드들이 있다. 그 용도는 아래와 같다.

카드	설명
패스(PASS)카드	자신이 조종하고 있는 캐릭터가 체력이 낮거나 공격력같은 것이 그리 세지 않을 때 자기팀의 주장이나 마구를 쓰는 어느 캐릭터에게 공을 건네줄 때 사용하고 적들이 자신들끼리 패스할 때 그 패스를 컷트해 준다.
라인크로스(LINE CROSS)카드	공격권이 상대편에 있을 때 공을 갖고 있는 장본인이 라인을 밟게 하여 공격권을 빼앗아 오는 역할을 한다. 그러나 우리에게 공격권이 있을 때 이 카드를 쓰게되면 공은 상대편으로 날아가 버린다.
슈퍼(SUPER)카드	말 그대로 대단한 카드이다. 이카드를 쓰게 되면 슈퍼 파워를 쓸 수 있다. 그러나 스페셜 테크닉을 구사 할려면 어느 정해진 캐릭터의 손에 공이 있어야 한다. 각 팀의 캡틴이 스페셜 테크닉을 구사한다.

자! 게임으로 들어가자!!

타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 두개의 선택 모드가 나오는데 만약 자신이 원하는 팀으로 연습하려면 윗쪽에 있는 배틀 모드(バトル モード)를 선택하고 원래의 게임 스토리대로 진행하려면 밑에 있는 시나리오 모드(シナリオ モード)를 선택해야 한다. 또, 시나리오 모드를 선택하면 패스워드를 입력할수 있는 명령문이 나오는데 위쪽의 명령문(はじめ)은 게임을 처음부터 시작하는 것이고 아래의 명령문(つづき)은 패스워드를 입력할 수 있게 하는 것이다.

배틀 모드를 나타내는 화면
시나리오 모드의 시작과 동시에 나타나는 타이거와 가이의 싸움

팀 명	필살기 이용 가능 자
타마가와(だまがわD)	탄평(だんぺい)
쵸 라(ちょら D)	유우이찌(ゆういち), 유우지(ゆうじ)
세인트 아로즈2군(アローズ2)	히다카(ひだか)
세인트 아로즈(S アローズ)	타이거(たいが), 이가라시(いがらし)
스트리트 타이거즈(S タイガーズ)	필살기 이용 불가
블랙 아마즈(B アーマーズ)	아라시(あらし), 다까야마(だかやま)
어택 커즈(アタカーズ)	사카모토(さかもと)
아라사키(あらさき)	리쿠오우(りくおう)
타마가와 OB(たまがわ OB)	필살기 이용 불가

스테이지 1 쵸우 투구부.

공격력 : 3.57 방어력 : 3.42

드디어 첫번째 싸움이 시작되었다. 우리의 상대는 쵸우 투구부로 결정되었다!! 쵸우 투구부에는 쌍동이 형제가 있

는데 이들은 서로의 힘을 합하여 크로스 슛트라는 강력한 테크닉을 구사한다. 이 두형제중에 한명에게라도 공이 가면 위험하니 라인 크로스를 사용하자. 그러나 이 팀은 그렇게 세지는 않다. 첫번째 스테이지인 만큼 차근차근 싸워 나가면 반드시 이길 수 있다.

게임에 들어가기 전에 나오는 우리팀의 멤버(타마가와 투구부)들이다.

①타마가와 투구부
②공격력 3.14 방어력 3.42
③안쪽 탄평 : 70 미사또 : 20 찐냉 : 35 오사끼 : 50 밖 쯔토므 : 28 쯔요시 : 25 켄지 : 23
④탄평 생명력(ST) : 70 공격력(AT) : 7 수비력(DF) : 6 C. 호크볼

이 화면에서 밑쪽을 보면 우리팀의 이름과 체력의 수치가 나타나 있고 안쪽에 있는 선수와 바깥쪽에 있는 선수가 표시되어 있다. 만약 선수의 위치를 바꾸고 싶다면 화살표를 원하는 선수의 이름에다 놓고 B버튼을 누른 뒤에 바꾸고 싶은 선수의 이름을 찾아 B버튼을 누르자. 그러면 두개의 자리가 비는데 여기서 넣고 싶은 자리에 자기가 원하는 선수를 A버튼을 사용하여 바꿔주면 된다. 선수를 바꾸는 일이 끝나고 스타트 버튼을 2번 누르면 게임이 시작된다!!

자리바꿈을 하고있는 상태. 자리바꿈을 완전히 끝내지 않았을 때는 게임에 들어 가지 못한다.

①타마가와 투구부
②공격력 3.80 방어력 4.19
③안쪽 탄평 : 70 미사또 : 20 찐냉 : 35 오사끼 : 50 밖 쯔토므 : 28 쯔요시 : 25 켄지 : 23
④미사또 체력(ST) : 20 공격력(AT) : 1 수비력(DF) : 1 없음

자! 이제 카드선택을 하자. 수치가 높은 카드를 사용하면 점프를 할때 공을 얻을 수 있다.

①다마가와 D 대 초라 D
②탄평 체력 : 70 공격력 : 7 수비력 : 6 C.호크볼
③안쪽1 탄평 안쪽2 찐냉 안쪽3 미사또 점프볼 오사끼 밖5 쯔토므 밖6 켄지 밖7 쯔요시

자 가자! 화이팅!! 공빼앗기가 치열하다

상대팀에서 우리에게 공격을 하지않고 자기팀의 캡틴에게 패스할 경우에는 아주 위험한 상태(조심. 조심…). 패스한 다음에는 곧 필살기가 나오기 마련이다. 패스를 컷트하지 못하면 분명 누군가가 히트되거나 체력이 많이 떨어진다. 대체로 패스는 외야에 있는 약한 캐릭터들이 많이 한다. 유우이찌와 유우지의 플레이를 잘 지켜보자. 패밀리에서는 좀처럼 보기 힘든 멋진 그래픽이 연출된다. (와~ 끝내준다!!)

크로스 숏트에 히트되는 타마가와 부원(으윽)

유우이찌와 유우지의 크로스 숏트 초기 단계!

크로스 숏트의 클라이 막스!!!

★쵸우 투구부를 이기면 그 팀의 캡틴인 유우이찌와 유우지가 타마가와와 합세하게 되는데 이들을 타마가와 원래의 부원과 체인지하여 싸울 수 있다. 단, 쌍동이 형제의 크로스숏트을 사용하려면 둘중에 한명이라도 히트되지 말아야 한다. 선수 체인지 방법은 처음에 설명했던 선수의 자리바꿈과 동일하다. 그러나, 타마가와의 원래 부원인 2명을 빼야지만이 들을 사용할 수 있다★

자 우리도 이젠 무적이다!! 타마가와에 합세하는 유우이찌, 유우지

스테이지 2 세인트아로즈2군.

공격력 : 4.28 방어력 : 3.85

이번에는 우연치 않게 세인트 아로즈 2군과 싸움이 붙게 되었다. 이들은 비록 1군은 아니지만 이전에 싸웠던 쵸우 투구부와는 비교가 않되는 공격력을 가지고 있다. 하지만 이와는 반대로 방어력은 별로…. 그러나 체력은 우리팀보다 평균적으로 높다. 이 팀과의 싸움에

자 누구를 쓸 것인가 그것이 문제로다!! 유우지의 씩씩한 모습!! 세인트 아로즈 2군의 캡틴급인 히다카는 비록 1군은 아니지만 악몰복용을 한듯 굉장한 파괴력을 가지고있다. 이 팀을 이기려면 공격의 핵인 히다카를 제 1목표로 잡아서 필살기 캐논 호크를 먹이자. 그다음은 어떻게 하든 승리는 확실하다!!

히다카의 멋지고 강한 슛! 2군이(후보) 저렇게 강할 수가 있다니…

서 승리하려면 필살기를 많이 쓰고 한 선수만을 집중 공격한다(조금 야비하죠?) 그런다음 시간을 끌어 승리하는 방법이 가장 쉬운 방법이다. 그렇지않고 통쾌하게 2군을 물리치고 싶다면 슈퍼카드로 체력을 많이 떨어 뜨린 후 집중 공격을 하면된다.

나왔다! 탄평의 필살기 캐논호크! 하늘로 점프!!.점프!

기를 모은 후 굉장한 기합소리와 함께 공을 던진다.

세인트 아로즈 2군을 쉽게 물리치고 드디어 타이거가 있는 세인트 아로즈 1군과 시합을 한다. 이번 스테이지를 클리어 해도 히다카는 우리팀이 되지 않는다. 자신들과 싸우기 전에 2군을 먼저 내세웠던 비겁한 타이거의 세인트아로즈와 결전이다.

자신 만만한 표정의 탄평. 과연 탄평의 표정처럼 경기에서 승리할까??

스테이지 3 세인트 아로즈.

공격력 : 4.28 방어력 : 5.28

이번 상대는 공격력과 방어력이 우리팀과는 상대가 되지 않을 정도로 센 팀! 바로 타이거와 이가라시가 주전으로 뛰고있는 세인트 아로즈이다. 세인트 아로즈는 캡틴인 타이거의 스카이 슛트를 주무기로하여 공격해 오는데 이를 뒷받침 해주는 필살기술 엑스슛트의 대가 이가라시가 대대적인 공격의 핵을 이룬다. 세인트 아로즈를 이기려면 시간 작전을 써야한다. 되도록이면 타이거와 이가라시에게 공격권이 넘어가지 않도록하고 이 두명을 제외한 다른 선수를 집중공격하여 히트시키자. 특히 두명의 주전에게 항상 패스를 잘해주는 선수 2명 미타무라와 류우를

제1목표로 정해서 공격하자. 그러나 미타무라는 덩치가 커서 그런지 공격이 잘 먹혀 들어가지 않을 것이다. 만약 타이거

주황색 투구옷을 입은 세인트 아로즈의 캡틴 타이거! 들리는 소문(?)에 의하면 타이거가 아주 부자라던데…… 언젠가 만나면 물어봐야지!? 하. 하. 하
과연 타이거는 어느정도의 파괴력을 가지고 있을까?

와 이가라시를 막지 못한다면 그 어마어마한 스카이 슛트와 엑스 슛트를 한꺼번에 맞을 것이다. 이것을 맞으면 약도 없다. 그리고 이 팀의 캡틴인 타이거는 팀 운영을 아주 잘하므로 패스와 라인 크로스 카드를 적절히 사용해야한다. 자! 화이티-잉?!

세인트 아로즈는 이제까지

이가라시의 엑스 슛트 자세

상대해왔던 어느 팀보다도 강하다. 특히 눈에 띄는 것은 캡틴도 아닌 이가라시의 실력이 타이거와 거의 같다는 것!! 어떻게 보면 타이거보다 이가라시가 더 강한 인물일 수도 있다. 이가라시에게 절대로 공을 주지 말자. 그렇지 않으면 그 다음은 나도 책임못져…

폭발! 필살 엑스 슛트! 큰 덩치에 맞은 엄청난 파워를 내뿜는다.

세인트 아로즈가 팀운영을 잘하는 만큼 카드의 사용도 매우 정확하다. 우리가 슈퍼 카드를 쓸 것을 미리 파악하여 라인 크로스 카드를 자주 사용한다. 물론 패스 컷트도 자주 당할 것이다. 신경이 쓰이겠지만 굳건히 참고 카드 배정을 잘 해둬야 한다.

캐논 호크를 발사했는데….으악!! 라. 라인 크로스다!!

드디어 세인트 아로즈 1군을 물리쳤다. 이로 인해서 타이거와 이가라시가 타마가와에 합세한다. 이 두명은 탄평과 함께 꼭 출전시켜야 한다. 다음 스테이지부터 이 두멤버의 활약을 기대해도 좋을 것이다.

타마가와에 합세하는 타이거와 이가라시! 우리는 무적이다!!

스테이지 4 스트리트 타이거즈.

공격력 : 6.85 방어력 : 3.28

거리의 호랑이들(?) 이름이 약간 삭막하다. 그러나 그렇게 어려운 상대는 아니다. 무식하게 공격력만 매우 높고 방어력은 그저 그렇다. 그래서 공격을 하면 히트되는 일이 많고 체력이 상당히 많이 줄어든다. 엑스 슛트, 스카이 슛트, 캐논호크 등을 번갈아 사용하면서 거리에 나돌아 다니는 멍청한(?) 호랑이들을 혼내주자. 그러나 방심은 금물. 알다시피 공격력이 거의 7이나되고 캡틴인 오키다외에 이찌가와라는 끈질기고 파워가 센 선수가 있다. 이들을 공략하려면 내야에 탄평, 이가라시, 타이거, 유우이찌를 배치하는 것이 가장 수월

초록색 유니폼. 가슴에 태극마크가 아닌 번개마크를 붙인 스트리트 타이거즈.
공격력이 세다구… 힘에는 힘이다

슈퍼 카드를 사용하여 가까이 있는 적을 공격하자

하다. 그리고 타이거의 스카이 슛트를 주무기로 싸우는 것이 가장 좋다. 스카이 슛트 한방이면 캡틴인 오키다도 날아 가버린다. 오키다를 먼저 없애고 나머지 선수들을 처리하는 것이 요령. 아마 우리 타마가와의 피해는 한두명 밖에 없을 것이다. 자! 기다려라 우리가 간다. 스트리트 타이거즈!!

우리 팀에서 공을 가지고 있는 선수가 중앙선의 바로 앞쪽에 있다면 뒤쪽에 있는 적의 선수를 공격하지말고 가까이 있는 적을 공격해야한다. 스트리트 타이거즈는 힘과 공격력이 주무기이므로 웬만한 공은 다 받아버리기 때문이다.

나이스 슛트! 작전이 맞아 떨어졌다. 와! 나이스 히트!

힘이 센 스트리트 타이거즈의 공격은 잘 받아냈지만 체력이 많이 떨어 졌다.

스트리트 타이거즈를 물리쳤다. 아니 그런데 이게 어찌된 일이지? 스트리트 타이거즈의 캡틴인 오키다가 우리와 합세하지 않았다. 으음 우리와 합세 했으면 좋았을 걸. 드디어 투구 세계에서 잘 알려진 강팀! 블랙 아마즈와의 결투다.

블랙 아마즈의 캡틴인 아라시와 그가 가장 믿고 있는 그의 친구 다카야마!

스테이지 5 블랙 아마즈.

공격력 : 5.85 방어력 : 5.57

이번에 싸워야 할 팀은 투구 세계의 거장이라고 말할 수 있는 최강(?)팀이다. 방어력과 공격력이 알맞게 되있으며 팀원 모두 강적이다. 어느 선수라도 깔보면 안된다. 특히 이팀의 캡틴인 아라시와 그의 친구인 다카야마는 이제까지 볼 수 없었던 엄청난 필살기를 사용한다. 이 팀을 이길 수 있는 방법은 딱 한가지!! 내야를 최강으로 만드는 것이다. 탄평, 타이거, 이가라시, 유우이지를 내야에 세우고 외야는 유우지외에 체력이 강한 선수를 내세워야 한다. 그리고 카드를 잘 써야하는데 만약 아라시나 다카야마에게 공이가면 위험하니 라인 크로스를 사용하여 공을 찾아야 한다. 라인 크로스 카드가 없을 경우에는 어쩔 수 없이 히트되거나 체력이 거의 끝까지 떨어질 것이다. 그리고 우리에게 슈퍼 카드가 오면 탄평이나 타이거, 이가라시의 마

앗! 아라시에게 공이 갔다. 이젠 어떤 공을 해올까?

구를 써서 블랙 아마즈의 주전 2명을 제외한 약한 선수를 공격해라. 절대 유우이찌 형제의 크로스 슛트는 사용하지말라!!

아라시의 필살기 스핀 토르네드 슛트!!

블랙 아마즈에서 약한 선수들은 대부분 다카야마에게 패스를 많이하는데 이 선수는 외야에 나가나 내야에 있나 마찬가지이다. 그러므로 신경을 쓰지 않는 것이 좋다. 그렇다고 해서 깔볼 상대는 아니다. 그만큼 세니까 내외야에서 모두 활약을 하는 것이다.

다카야마의 스윙치 슛트. 과연 어느 손으로 던질까?

앞에서 말했던 것처럼 약한 선수를 먼저 공격해야 한다. 그냥 공격을 하든 필살공격을 하든 무조건 아무나 한명을 찍어서 계속 공격하자. 히트를 위해서….

우리의 공격에 속수 무책인 괴상한 빡빡머리!!

아니 웬 깜둥이(?)배구를 하는것 같은데….

블랙 아마즈를 격퇴하면 다카야마와 아라시가 우리팀이 된다. 이제 몇명만 더 모으면 완벽한 짬뽕 투구팀이 완성된다. 이번에 상대할 팀은 어떤 팀이 될까? 으음기대가되는군!

스테이지 6 어택 커즈.

공격력 : 5.85 방어력 : 7.71

이번 팀은 약간 특이하다. 투구부가 아니라 배구팀이 투구부와 싸운다. 배구팀이라서 그런지 방어력이 매우 뛰어나다.

강한 내외야를 작성한다

특히 어택커즈의 캡틴인 사카모토는 개인 공격력이7이나 되고 방어력은 9, 정말 최강의 방어력이다. 아마 이 선수를 히트시키기는 약간 까다로울 것이다. 그리고 이 팀을 이길 수 있는 방법이 하나 있다. 바로 최강의 내외야를 형성하는 것이다(언제나와 같이). 내야는 탄평, 아라시, 다카야마, 타이거로 이루고 외야는 이가라시와 유우이찌 형제로 이루어야 한다. 그리고 나서 게임을 진행하는데 최대한 방어에 신경쓰고 슈퍼 카드를 많이 사용하여 어택커즈의 약한 선수들을 공략하자. 우린 해낼 수 있어! 화이팅!

타이거의 무서운 눈빛!

어택커즈의 캡틴인 사카모토에게 공이 가면 사카모토는 오버 드라이브 슛트를 사정없이 쓸 것이다. 이에 우리는 타이거의 스카이 슛트와 스핀 토르네도 슛트로 대응하면 어느 정도 승리는 확신할 수 있다. 승리를 향해서 다가가자.

스카이 슛트!!

사카모토의 오버 드라이브 슛트!! 쬐끔 멋있다.

이 경기를 이기므로 해서 사카모토가 우리팀에 합류하게 됐다. 이제 정상은 얼마 남지 않았다. 힘을 내자.

리쿠오우의 자신만만하고 멋진 포즈!!!

스테이지 7 아라사키.

공격력 : 7.57 방어력 : 5.42

리쿠오우가 힘을 모으는 장면!

이번 팀은 아라사키 투구부로서 이제까지 싸워왔던 어떤 투구부다도 센 팀이다. 특히 이 팀의 주장인 리쿠오우는 공격력과 방어력이 모두 최고를 이루고 있다. 그리고 리쿠오우의 특기는 자신의 모든 힘을 공에 실어 던지는 파워 슛트가 있는데 이 쇼트를 한번만 맞으면 그대로 히트가 된다. 이 팀은 패스가 상당히 잘 되는데 거의다 리쿠오우를 중심으로 해서 공이 돌게된다. 아라사키 팀은 모두 체력이 좋기 때문에 슈퍼 카드를 사용하더라도 한두번은 공격해야 할 것이다. 이 경기가 마지막 고비가 될 것이다. 힘을 내자!!

파워 슛트 발사!!

모든 선수들이 번갈아 가면서 필살기로 아라사키 선수들을 공격하지. 단, 주의 할 것은 한 선수만을 집중공격해야 한다. 아라사키의 몇몇 선수가 히트되면 시간을 끌어서 경기를 승리로 이끌자.

우리팀의 필살기을 맞고 날아가는 아라사키의 선수!

등장! 타마가와 OB의 캡틴 미카사

이 경기를 승리로 이끌면 누군가가 타마가와에게 도전장을 던지는데 이들은 누구일까? 아니 이럴수가! 도전장을 던진것은 다름이 아닌 타마가와 OB팀!! 타마가와 투구부의 선배들이다. 선배들에게 후배의 쓴맛을 보여주자.

스테이지 8 타마가와 OB.

공격력 : 5.57 방어력 : 5.71

선배들의 도전장(?)을 받아들인 타마가와 팀. 이 경기에서는 유우이찌 형제 밖에 참가할 수 없다. 다른 선수들은 모두 어디로 갔을까? OB팀은 비록 필살기는 못쓰지만 상당한 실력의 소유자 4명이 있다. 컴퓨터 슈터 하야미, 파워 넘버 원의 히지카다, 스피드의 카자미 그리고 모든 능력에서 뛰어난

선배님들 우리의 공격을 받으세요!!

히우라. 이 4명의 사천왕을 깨뜨려야만 다음으로 넘어갈 수

있다. 이들은 공격을 해도 잘 먹히지 않을 것이다. 짜증이 나겠지만 필살기술을 적절히 사용하여 경기에 이기도록 하자.

훗! 이까짓 공 쯤이야! 쉽게 잡아내지. 와! 역시 선배라 틀리군

히우라 선배를 주축으로 사천왕의 힘인 히지카다가 공격을 한다

음. 무지하게 세군. 하지만 우린는 천하무적이다.
타마가와 OB팀를 물리치고 드디어는 가이와 싸움이 붙는다. 타이거가 가이와는 않좋은 감정이 있던 것 같은데?

결전을 앞둔 탄평의 모습

스테이지 9 화이어 엔페라.
공격력 : 7.59 방어력 : 8

드디어 마지막 스테이지의 화이어 엔페라 팀이다. 이 팀은 상상이외에 플레이를 하는데 약점은 전혀 발견할 수 없다. 특히 이 팀의 주장 가이는 이전에도 몇번 등장했었는데 굉장한 필살기인 빅벤 숏트를 쏜다. 이 숏트에 맞으면 누구나 한방에 나가 떨어진다. 어쩌다가 운이 좋으면 살아 남을 수 있다. 이 팀에 대응하기 위해서 우리편 내외야에 세워야 할 선수를 지정해 주겠다. 내야에는 리쿠오우, 탄평, 다카야마, 타이거를 세우고 외야에는 아라시, 이가라시, 사카모토를 세우자. 이제는 화이어 엔페라와 싸우러 나가자. 역시 이 팀을 이기려면 시간 작전을 써야 하는데 캡틴인 가이를 리쿠오우가 먼저 처치를 한다음 나머지 선수들과 싸워야 한다. 슈퍼 카드를 많이 써야만 승산이 있는 경기이다. 그럼 행운을 빈다.

최고의 짬뽕 투구팀의 완결작!!

가이의 빅벤 숏트! 굉장히 강력한 숏트이므로 조심하자

공격 목표를 가이로 설정!!

독자 들에게 한말씀

화이어 엔페라 팀이 마지막 팀이어서 많은 정보를 주지 않았습니다. 직접 게임을 해보시고 이 게임을 클리어 해보십시오. 마지막인 화이어 엔페라 팀에서 이 책에서 보지못한 놀라움을 보시게 될 것입니다. 그리고 마지막으로 일본어를 읽지 못하는 분들을 위해 각 팀의 선수들 이름을 나열 하겠습니다. 아마 큰도움이 되리라 믿습니다. 화이어 엔페라 팀을 꼭 물리치십시오. 그럼 명복, 아니 행운을 빕니다

타마가와 투구부	블랙 아마즈
1. 탄평(だんぺい)	1. 아라시(あらし)
2. 오자키(おざき)	2. 다카야마(だかやま)
3. 쓰토무(つとむ)	3. 유우키(ゆうき)
4. 찐넨(ちんおん)	4. 우사미(うさみ)
5. 미사토(みさと)	5. 후와(ふあ)
6. 켄지(けんじ)	6. 오가타(おがた)
7. 쓰요시(つよし)	7. 핫토리(はっとり)

쵸우 투구부	어택커즈
1. 유우이찌(ゆういち)	1. 사카모토(さかきと)
2. 유우지(ゆうじ)	2. 카쓰라기(かつらぎ)
3. 이와타니(いわたに)	3. 아라키다(あらきだ)
4. 슈우지(しゅうじ)	4. 카오루(かおる)
5. 호시(ほし)	5. 하리마(はりま)
6. 나미키(なみき)	6. 미사키(みさき)
7. 마사오미(まさおみ)	7. 코토우게(ことうげ)

세인트 아로즈 2군	아라사키 투구부
1. 히다카(ひだか)	1. 리쿠오우(りくおう)
2. 칸다(かんだ)	2. 고이즈미(こずいみ)
3. 우에하라(うえはら)	3. 타키(たき)
4. 이이다(いいだ)	4. 쓰노다(つのだ)
5. 이노우에(いのうえ)	5. 미사와(みさわ)
6. 후쿠다카(ふくだか)	6. 켄(けん)
7. 카네고(かねこ)	7. 고우(こう)

세인트 아로즈	타마가와 OB
1. 타이거(たいが)	1. 미카사(みかさ)
2. 이가라시(いがらし)	2. 히우라(ひうら)
3. 미타무라(みた　)	3. 카자미(かざみ)
4. 카즈히고(かずひこ)	4. 히지카다(ひじかだ)
5. 류우(りゅう)	5. 하야미(ひやみ)
6. 마고토(まこと)	6. 카지야마(かじやま)
7. 쿠스노키(くすのき)	7. 아베(あべ)

스트리트 타이거즈	화이어 엔페라
1. 오키타(おきた)	1. 가이(がい)
2. 이찌카와(いちかわ)	2. 이브(いぶ)
3. 야마후지(やまふじ)	3. 진(じん)
4. 사사키(ささき)	4. 이시마키(いしまき)
5. 마쓰다(まつだ)	5. 찌바(ちば)
6. 고우노(こうの)	6. 라이덴(らいでん)
7. 마에타니(まえたに)	7. 미카게(みかげ)

명작 공략 시리즈

캡틴 쯔바사 VOL.Ⅱ

슈퍼 스트라이커

패밀리	현지 발매일	90/7/20	장르	스포츠	화면 외국어 수준	일본어 중
	제작사	테크모	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,900엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

캡틴 쯔바사에 대하여

이미 슈퍼 패미컴으로 VOL.Ⅲ까지 나와 게임 유저라면 누구나 한번쯤은 들은 적이 있는 스포츠 시뮬레이션 게임 캡틴 쯔바사. 발매된지 상당한시간이 지났지만 지금도 우리들의 사랑을 받고 있는 캡틴쯔바사 Ⅱ는 정말 스포츠 게임의 명작이라 할 수 있을 것이다. 이 게임은 더우기 새로운 명령어 방식, 속도감 있는 비주얼 화면으로 그 재미를 한층 더해주고 있다. 우리나라에서는 아직도 축구 게임은 '별로 재미없다'는 이미지를 가지고 있다. 그러나 그러한 이미지를 완전히 뒤업고 새로운 축구 게임의 장을 연 이 게임의 특징을 새롭게 소개하기로 하겠다.

캡틴 쯔바사의 특징

1. 비 리얼타임의 게임진행

비 리얼타임의 게임형태라고 하는 것이 이 게임의 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 종래의 축구 게임과는 달리 완전한 비 리얼타임의 시스템이 사용되었다. 시간의 흐름은 드리블이나 패스, 슛 동작이후 공이 한 사람을 지나칠 때마다 10초씩 흐르도록 계산되어 있다. 그러므로 순간적인 패드조작의 실수로 공을 빼앗기거나 골을 먹는 일은 결코없다.

2. 경험치가 있다

캡틴 날개는 스포츠 시뮬레이션인 동시에 롤플레잉 게임이다. 단순히 선수들을 조작하는 데만 그치는 것이 아니라 각 선수마다 드리블이나 패스, 슛 동작을 하게되면 경험치가 쌓이게 된다. 물론 이 경험치가 일정량이 되면 그 선수는 레벨업을 하게 되는 것이다. 그러므로 게임에 졌다고 화내지 말자!! 이미 선수들의 경험치가 올라있으므로 다시 싸운다면 승리는 플레이어 것이 된다(야호!). 그러나 이 경험치는 메모리가 기억하고 있으므로 볼 수는 없다.

원숭이가 격려를 해준다. 자! 나는 할 수 있어. 화이팅!!

3. 원작을 충분히 반영하였다

캡틴쯔바사원작(애니메이션)을 보면 등장인물마다 다양한 필살기를 가지고 있는데 이 원작이 게임에도 충분히 나타나 있다. 비 리얼타임이라는 시스템의 장점이 여기에도 나타나는 것이다. 게임속에서 많은 등장인물들이 서로의 라이벌을 만나거나 필살기를 사용할 때면 만화영화와 같이 대사를 주고 받는다. 꼭 만화영화를 보는 듯한 느낌이다. 또 공이 날아가는 모습을 여러 각도에서 속도감있게 보여줌으로 오히려 실제 축구보다도 더욱 손에 땀을 쥐게한다.

지도우와 타찌바나 형제(카즈오, 마사오)의 스카이 러브 트윈슛이다. 와! 대단하군!!

화면설명

1. 미팅(MEETING)

좋아 모두 잘 들어

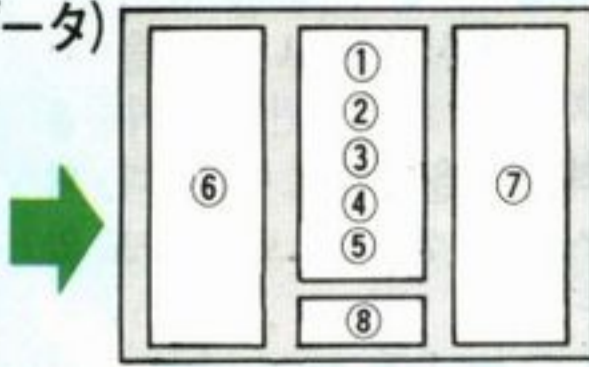
①정보(じょうほう)감독님이 상대의 정보를 알려준다. 이 정보를 등한시하면 게임에서 이길 확률은 0. 반드시 읽어보고 거기에 맞는 전략을 세우도록 하자.

②스코아메모(スコアメモ) 매니저가 패스워드를 가르쳐 준다. 게임을 이어서 할때 필요하니 잘 적어두자. 다시보면 또 달라지므로 제일 간단하다고 생각되는 패스워드를 알아두는 것이 편할 것이다.

이것이 패스워드이다.

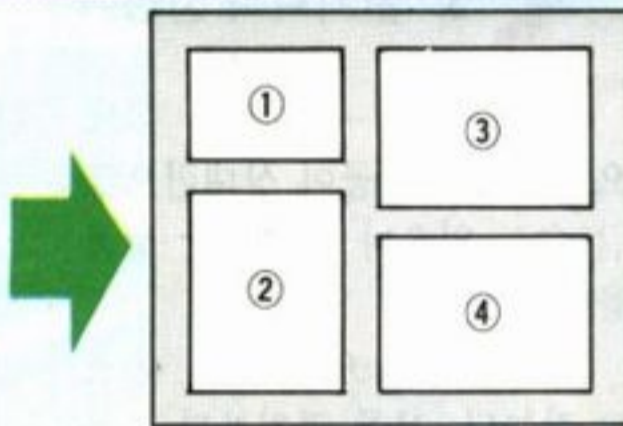
③팀 데이타(チームデータ) '지피지기면 백전백승' 먼저 나를 알아야 승리를 할 수 있다는 속담이다. 먼저 나의 약점과 장점을 파악하는 것이 제일 중요!!

④킥오프(キックオフ) 말 그대로다. 경기를 시작한다.

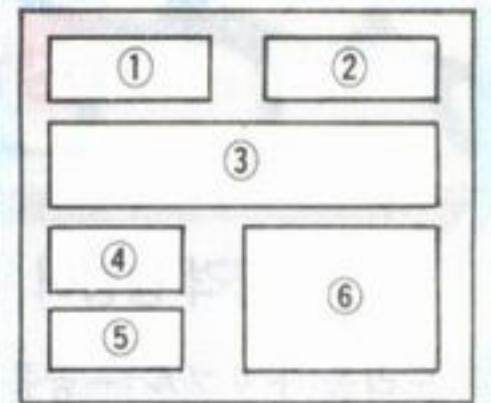
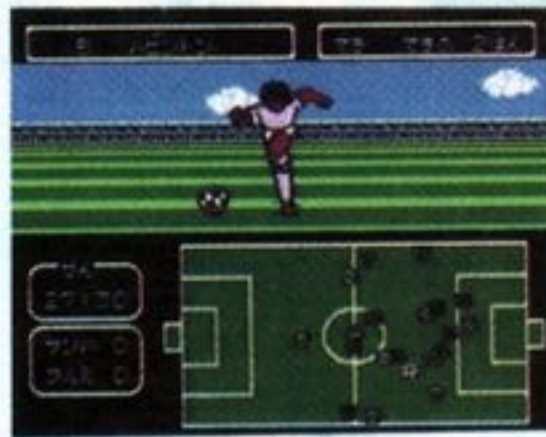
2. 팀 데이타(チームデータ)

일본의 팀 데이타. 4：4：2 전법으로 승부다！

①포메이션(フォーメーション)
4：3：3—평범한 수비위치이다.
4：4：2—수비위주의 포메이션이다.
3：5：2—조직적인 시합을 할때 적합하다.
브라질 타입(フラジル タイプ)—브라질 특유의 포메이션으로 미드필드(MF)의 역할이 중요하다.
②수비방식(ディフェンスタイプ)
노말타입(ノーマルタイプ)—평범한 수비. 각 선수들이 구장에 넓게 퍼져있다.
프레스타입(プレスタイプ)—공이 좋다(?). 선수들이 공만 따라간다. 상대편이 드리블위주의 공격을 할 때 유용하다.
카운터타입(カウンタータイプ)—선수들이 골문앞에 모여있는 수비형태.

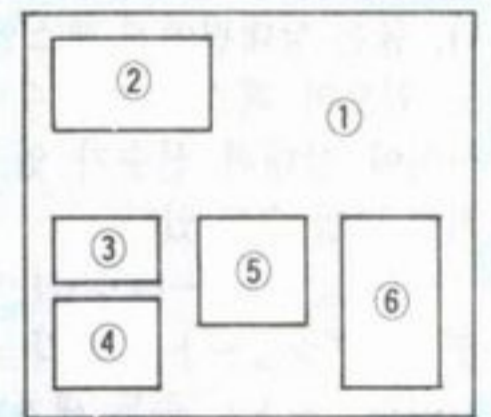
상대편이 패스위주의 공격을 할 때 사용하면 유리하다. 그러나 필살슛에 당할 위험이 크다.
③체인지 チェンヅ —선수교체를 말한다.
포지션체인지(ポジションチェンジ)와 멤버체인지(メソバーチェンジ)가 있다.
④레벨(レベル)—선수 개개인의 능력을 볼 수 있다.
⑤끝(おわり)—팀 데이타 화면을 빠져나간다.
⑥플레이어(プレイヤー)—주전 선수들이다.
⑦벤치(ベソチ)—불쌍한 후보들… 야 물떠와！！
⑧포메이션 표시—선수들의 포메이션 위치를 나타난다.

3. 레벨(レベル)

A버튼을 누르면 필살기와 소비되는 기력이 나온다.

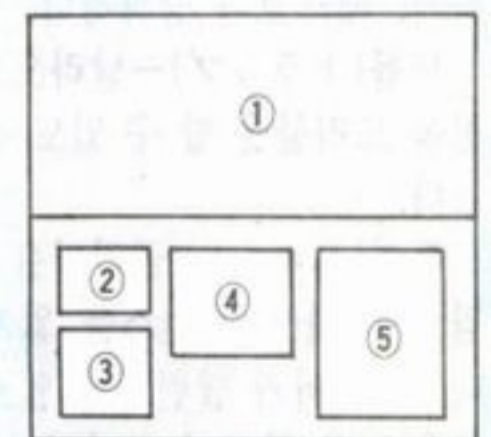
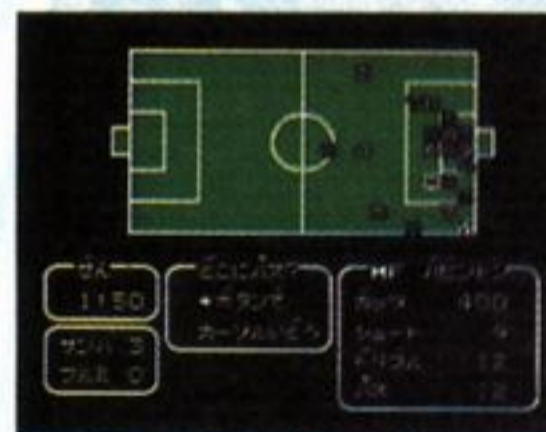
①선수 이름, 레벨, 최대 기력(さいだいガッツ)이 표시된다.
②능력(のうりょく)—드리블(ドリブル), 패스(パス), 슛(シュート), 태클(タックル), 브로크(ブロック), 패스컷트(パスカット)
③높은 공(たかいボール)—드롭(トラップ), 슛, 통과(スルー), 클리어(クリアー), 몸싸움(せりあい)
④낮은 공(ひくいボール)—드롭, 슛, 통과, 클리어, 몸싸움

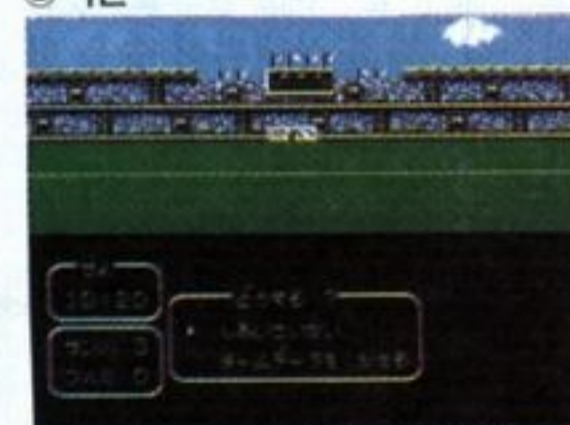
4. 드리블 화면

플레이어가 조종하는 선수는 바빈톤이다. 공을 막아라！ 바빈톤！！

①우리편 선수—A나 B버튼으로 마음에 드는 선수들을 선택할 수 있다.
②상대편 선수—공을 가지고 있는 상대편 선수의 이름이 나온다.
③비쥬얼 화면—드리블하는 장면이 나온다.
④시간—전반(ぜん), 후반(こう), 연장(えん)과 시간이 분과 초로 표시된다.
⑤스코어—우리팀과 상대팀의 득점수가 표시된다.
⑥위치표시—공의 위치와 선수들의 움직임이 표시된다.

5. 명령어 화면

명령어를 잘 선택하자

①비주얼 화면—게임상황이 화면에 나타난다.
②위치표시—공의 위치가 표시된다.
③시간
④스코어
⑤명령어 선택— +버튼으로 명령어를 고르고 A버튼으로 결정, B버튼으로 취소 한다.
⑥선수소개—명령을 받을 선수의 능력이 나타난다.

6. 위치표시 화면

우리편의 위치를 확실히 볼 수 있다

①위치표시—공과 선수들의 위치가 표시된다. 커서를 이동하여 선수를 결정한다.
②시간
③스코어
④명령어 선택
⑤선수소개—커서안에 있는 선수의 능력이 나타난다.

어떻게 할까요?(どうする?)：시합계속(しあいさいかい)
팀 데이타를 바꾼다(チームデータをかえる)

포메이션, 디펜스타입, 체인지, 남은 기력(のこりガッツ)등을 바꾸거나 볼 수 있다.

명령어 선택

1. 공격 명령어

드리블(ドリブル)－공을 몰고가는 것을 말한다. 실수로, 'B버튼을 눌렀거나 상대편과 마주쳤을때 태클을 하지 않을 것이다'라고 생각되면 선택하자.

패스(パス)－우리편에게 공을 건네줄 때 사용한다. 이 명령어를 선택하면 위치표시 화면이 나오고 패스하고 싶은 선수에게 커서를 이동하여 결정하면 된다. 물론 상대편에게 패스할 수도 있으며 패스하는 선수와의 사이에 상대편 선수가 있으면 커트 당할 수도 있다.

슛(シュート)－헤딩슛(ヘディングシュート), 발리슛(バレーシュート), 슛등 세가지로 나눌수있다. 헤딩슛은 높은공, 발리슛은 낮은공이 날라올 때, 슛은 드리블을 하다가 쏠 수 있다.

원즈리턴(ワン·シ)－주변에 있는 우리편 선수와 공을 주고받는다. 빠른 공격을 할때 사용하자. 패스보다 정확하다.

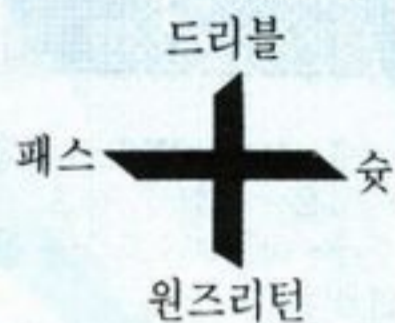
드롭(トラップ)－날라오는 공을 드리블을 할 수 있도록 받는다.

통과(スルー)－골키퍼를 속임으로 해서 밸런스를 잃게한다. 골키퍼가 밸런스를 잃으면 공을 잡을 확률이 적어진다.

①드리블중 상대편과 마주치거나 B버튼을 눌렀을때

드리블

패스 슛

원즈리턴

②골 에리어 안에서 높은 볼 또는 낮은 볼을 받을때

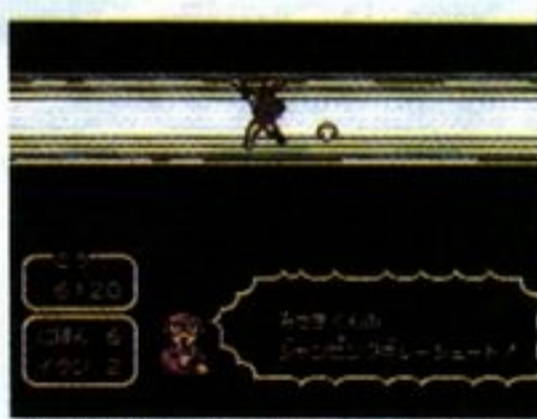
드롭

패스 슛

통과

③페널티 킥을 얻었을때
정면(しょうめん) 왼쪽(ひだりスミ) 오른쪽(みぎスミ)

정면

왼쪽 왼쪽

미시키의 점핑 발리슛!

2. 수비 명령어

태클(タックル)－'상대편이 드리블을 할 것이다'라고 생각되면 선택하자.

패스커트(パスカット)－상대편이 패스를 할 것같으면 이 명령어를 선택하여 공을 가로채자.

브로크(ブロック)－한마디로 몸으로 때운다. 상대편이 드리블을 하면 몸으로 부딪치고, 패스나 슛을 하면 몸으로 공을 막는다. 특히 상대편이 슛을 할 것 같으면 꼭 사용하자. 이시자키의 가면 브로크는 일품이다.

폴로(フォロー)－공 또는 공을 갖고있는 선수를 쫓는 것을 말한다.

클리어(クリアー)－공을 골에리어 밖으로 차낼 때 사용한다. 가끔 상대편에게 공이 갈 때도 있다.

몸싸움(せりあい)－공을 가지기 위해 상대편과 몸싸움을 해서 공을 몸으로 튕겨낸다. 역시 공이 상대편으로 갈 수도 있다.

① 상대편과 마주쳤을 때

태클

패스커트 브로크

아무것도 하지 않는다
(うごかない)

② 우리편 골 에리어 안에서

폴로

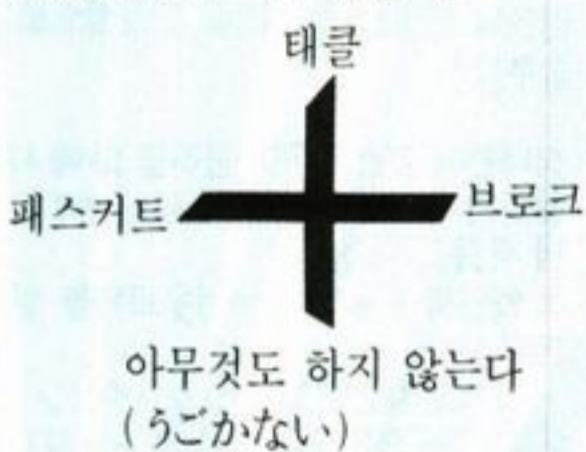
패스커트 클리어

아무것도 하지 않는다

③상대편 골 에리어 안에서

폴로

패스커트 몸싸움

아무것도 하지 않는다

최종 수비수이다. 가끔 나타난다

3. 골키퍼의 명령어

펀치(パンチー)－공을 주먹으로 쳐낸다. 공이 상대편으로 갈 수도 있으나 캐취보단 성공율이 높다.

캐취(キャッチ)－공을 손으로 잡는다. 보통 펀치보다 성공율이 낮으나, 성공하게 되면 공은 우리편에게 주어진다.

필살기－필살기라고는 하지만 이 명령어는 와카시마즈의 삼각캐취밖에 없다. 와카바야시의 원핸드 캐취는 필살기가 아니다.

뛰어나간다(とびだす)－상대편이 슛할것 같으면 선택한다. 상대편에게 돌진하여 공을 빼앗는다. 실패하면 골문은 비어있게 되므로 조심하자.

준비자세(みがまえる)－상대편이 다음 행동을 취할 때까지 보고 있는다.

드리블에 대비(ドリブルにそなえる)－상대편이 드리블을 할것에 대비하여 뛰어 나간다.

슛에 대비(シュートにそなえる)－상대편이 슛을 할 것에 대비하여 뛰어나간다.

①상대편이 슛을 날렸을 때

펀치

캐취 캐취

필살기

②골문앞에서 높은 공 또는 낮은 공으로 공격해 올 때

뛰어나간다

준비자세 준비자세

③골문앞까지 드리블 해왔을 때

드리블에대비

슛에대비 슛에대비

④페널티킥

그레이트 슈퍼 골키퍼 와까바야시의 원핸드 캐취. 멈춰라 !

등장인물

전 일본 유스팀의 선수들을 필살기(ひっさつわざ)—기력(ガッツ)—사용방법및 설명 형식으로 소개하겠다.

1. 닛타(にった)

닛타의 매의 슛이다

: 매의 슛(はやぶさシュート)—200—슛 명령어를 선택했을 때

매의 발리슛—240—발리슛을 쏘는 방법과 같다.

2. 쯔바사(つばさ)

오오조라 쯔바사. 브라질 상파울로 FC MF. 나하고 똑같이 생겼군 !

: 드라이브 슛(ドライブシュート)—200—슛 명령어를 선택했을 때

오버헤드 슛(オーバーヘッドシュート)—160 드라이브 오버헤드—320—헤딩을 쏘는 방법과 같다.

골키퍼 메온과 싸울 때 익힌다.

트윈슛(ツインシュート)—180—방법은 발리슛과 같다.

싸이클론(サイクロン)—400—어떤 공이던지 슛이 가능하다. 대단한 슛이다.

힐 리프트(ヒールリフト)—90—상대편과 만났을때 드리블을 선택

드라이브 패스—40—패스 명령어를 선택했을때

골덴 콤비(ゴールデンコソビ)—120—원즈리턴 명령어를 선택했을 때. 미사키와 공을 4번 주고 받는다.

3. 휴우가(ひゅうが)

휴우가 고지로우 토우호우학원 센터필드(CF)

: 타이거 쇼트(タイガーショット)—240—슛 명령어를 선택했을 때

네오 타이거 쇼트(ネオ·タイガーショット)—370—파워업한 타이거 쇼트이다.

오버헤드슛—160—헤딩을 쏘는 방법과 같다.

강력한 드리블(ごういんなドリブル)—60—상대편과 만났을때 드리블 명령어를 선택. 상대편을 날려버리는 드리블이다.

토우호우 콤비(とうほうコンビ)—80—원즈리턴 명령어 선택. 골덴콤비와 같은 것이다.

타이거 태클—180—수비시 상대편과 만났을 때 태클 명령어 선택. 역시 드리블하는 상대편을 날려버린다.

4. 미사키(みさき)

미사키 타로우 난까쯔고교 MF

: 오버헤드 슛—160—헤딩을 쏘는 방법과 같다.

트윈슛—180—쯔바사와의 콤비 플레이

점핑 발리슛 ジャンピングバレーシュート)—250- 발리슛을 쏘는 방법과 같다.

골덴 콤비—120—역시 쯔바사와의 콤비 플레이

5. 카즈오(かずお), 마사오(まさお)

카즈오와 마사오는 쌍둥이 형제이다

: 스카이 러브 허리케인(スカイラブハリケイン)—200—헤딩슛과 같은 방법 으로 사용한다.

스카이 러브 트윈슛—380—발리슛과 같은 방법이다. 지도우와의 콤비플레이로 트윈슛을 쏜다.

트윈슛—180—형제의 우애로 나오는 강력한 슛이다.

제미니 어택 ジェミニアタック)—80—원즈 리턴과 동일

스카이 러브 태클—200—위력적인 태클이다.

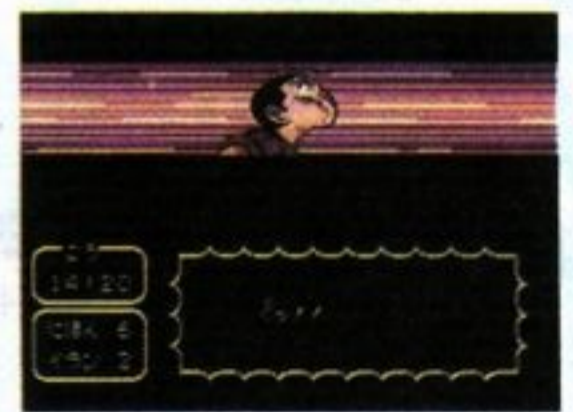
스카이 러브 브로크—180—브로크 명령어와 동일

스카이 러브 패스컷트—180—패스컷트 명령어와 동일

6. 마쯔야마 (まつやま)

이것이다 ! 결정타다 ! !

: 이글 쇼트(イーグルショット)200—독수리의 발톱처럼 날카로운 슛이다.

7. 이시자키 (いしざき)

이것이 가면 브로크이다. 우훗훗 !

: 가면 브로크(かんめんブロック)—400—공이 날라오는 방향으로 얼굴을 날려 막는다.

8. 지도우(じどう)

캇핫핫 보았는가!
: 사노와의 콤비플레이(さのとのコンビプレイ)-200-어느 위치에서나 가능한 위력적인 슛이다. 지도우가 사노에게 공을차면 사노가 이 공으로 헤딩슛을 한다.
강력한 드리블-60-휴우가의 드리블과 같다.
파워 태클(パワータックル)-200-지도우의 천부적인 힘이 들어가 있는 태클이다.
파워 브로크-180-힘의 브로크이다.

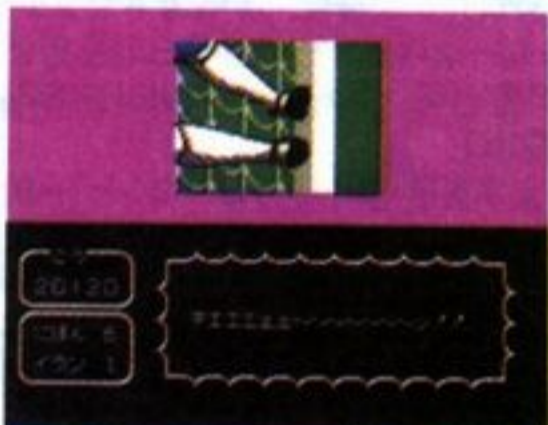
9. 소우다(そうだ)

간다! 면도날 슛!!
: 면도날 슛(カミソリシュート)-200-면도날같이 날카로운 슛이다.
면도날 태클-200-역시 날카로운 태클
면도날 패스-40-정확한 패스이다.

10. 사와다(さわだ)

휴우가와 동창이다.
: 토우호우 콤비(とうほうコンビ)-80-휴우가와의 콤비플레이이다.

11. 미스기(みすぎ)

미스기군의 하이퍼 오버헤드!
: 하이퍼 오버헤드(ハイパーオーバーヘッド)-250-이단 점프로 뛰어올리 오버헤드슛을 한다. 골키퍼는 감히 손댈 엄두도 못낸다.

이것이 바로 삼각캐취이다.
: 삼각 캐취(さんかくとび)-200-필살기 명령을 선택. 골대를 박차고 뛰어올라 공을 잡는다.

킥오프

비록 모든 경기는 아니지만 전략을 세우는데 도움이 되도록 감독이 주는 정보를 적었고 상대편의 필살기를 가진 선수를 적어 두었다. 게임은 모두 31개 팀과 싸우게 된다. 자 이제 당신이 쯔바사가 되어 싸이클론을 완성하고 슈퍼 스트라이커가 되기위해 세계의 여러 선수들과 싸워나가자! 승부다!

좋아 모두 가자! 와!

1. 브라질 리오 컵(ブラジィルーリオカップ)

쯔바사는 상파울로 캡틴으로 뛴다. 바빈톤의 능력도 뛰어나다. 브라질 우승을 노려라.

①1차전(1かいせん): 상파울로(サンパウロ) VS 후루미넨세(フルミネンセ)

정보-리오컵은 실력이 비슷한 팀들이 모여있다.
이겨 나가는데에는 상대의 힘을 잘 아는 것이 중요하다. 그리고 축구의 기본인 패스워드가 있다. 팀 데이타로 공격법을 잘 생각해라.

중요체크-특별히 필살기를 가진 선수는 없다. 이번 경기에서 게임 조작법을 익히자.

쯔바사의 경기를 지켜보는 플라멩고의 캡틴 카룰로스 산타나

②2차전: 상파울로 VS 코린챤스(コリンチャンス)

정보-MF·리베리오(リベリオ)의 셋트 플레이와 아루젠틴 대표 사토루스테키(サトルステギ)의 헤딩은 득점력이 높다. 골문 가까이에 오는 것을 막아라.

중요체크-사토루스테기는 다이나마이트 헤드(ダイナマイトヘッド)를, 리베리오는 바나나 슛(バナナシュート)을 필살기로 가지고 있다. 아마라우(アマラウ)나 도톨(ドトル)로 마크하자.

리베리오의 바나나슛이다.

③3차전: 상파울로 VS 그레미오(グレミオ)

정보-우루과이 대표인 더·실버(デ·シルバ)는 남미 특유의 스피드가 있는 플레이를 한다. 골키퍼(GK)메온(メオン)에게는 드라이브 슛이 통하지 않지만 약점은 있을 것이다. 득점을 노리며 돌파구를 발견하자.

중요체크-메온에게 다이렉트슛(발리슛이나 헤딩슛)을 쏘자. 메온의 약점이 드러나고 쯔바사가 드라이브 오버헤드를 완성하게 된다. 더실버를 중심으로 패스위주의 공격을 해온다.

메온: 나에게 드라이브 슛은 안 통한다! 메롱

드라이브 오버헤드를 익혔다

누굴까? 어둠속의 남자는

④4차전: 상파울로 VS 파루메이라스(パルメイラス)

정보-MF·토니 뉴(トニーニュ)와 윙의 네이(ネイ)가 콤비플레이를 한다. FW·MF는 두사람을 셋이 되게 하지마라.

중요체크-토니 뉴는 드라이브슛을 네이는 사라지는 페인트(きえるフェイント)를 사용한다. 또 콤비플레이로 부스타슛(ブースターシュート)을 사용

하니 조심하도록…

아니, 쯔바사와 같은 기술을 사용하다니

네이가 화면에서 사라진다. 뿅!

토니 뉴와 네이의 부스타슛!

⑤5차전 : 상파울로 VS 산토스(サントス)

정보－CF·자가로(ザガロ)에게는 더블일(ダブルイール)이라는 키퍼킬러의 슛이 있다. CB·디우세우(ディウセウ)의 캐논헤드(キャノンヘッド)로 애를 먹을 것이다. 덧붙여 말하면 일이라는 것은 장어를 말한다. 장어구이를 해먹도록 하자.

중요체크－자가로는 강력한 드리블과 더블일을, 디우세우는 파워태클과 캐논헤드를 필살기로 가지고있다. 공격할 때는 디우세우를 피하고 수비할 때는 자가로를 집중마크하자.

더블일! 장어처럼 '꿈틀거리며'날리오는 슛이다

파워 태클! 땅이 흔들린다

⑥결승전(けっしょうせん) : 상파울로 VS 플라멩고(フラメンゴ)

정보－라멩고는 예선의 대부분을 CF·카룰로스(カルロス)의 미라쥬 슛(ミラージュシュート)과 MF·산타마리아(サンタマリア)의 바나나 슛(バナナシュート)으로 득점을 해왔다. 카룰로스와 산타마리아를 마크하고 공격을 할 때에는 제트리오(ジェトーリオ)의 오버랩에 주의해라.

중요체크－카룰로스의 분신드리블과 미라쥬 슛을 주의하고 산타마리아는 바나나 슛을 구사한다. 제트리오도 무시하지 말자.

미라쥬 슛! 공이 환상적으로 날라온다

2. 전국 고교 축구 선수권(ぜんこく こうこう サッカせんしゅけん)대회

나중에 전 일본 유스팀이 될 선수들이 여러팀에 분산되어 있다. 한경기 한경기를 이겨 나가며 우리팀이 될 선수들을 주목하자.

①1차전 : 난까쯔(なんかつ) VS 쿠니미학원(くにみがくいん)

정보－DF·지도우는 천부적인 파워를 살린 콤비플레이를 한다. 상대편의 파워에 당하지 말아라.

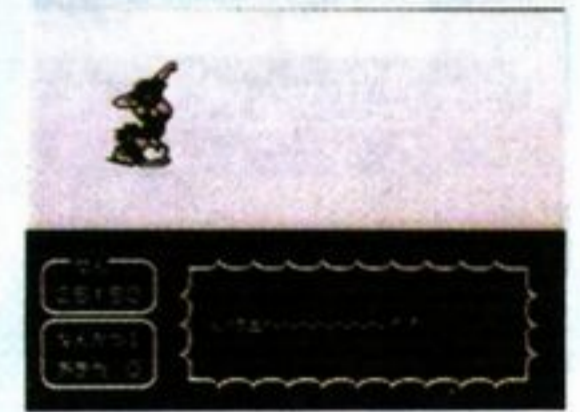
중요체크－지도우와 사노와의 콤비플레이슛은 어느 곳에서든 가능하므로 방심하지 말자.

지도우의 사노와의 콤비플레이!

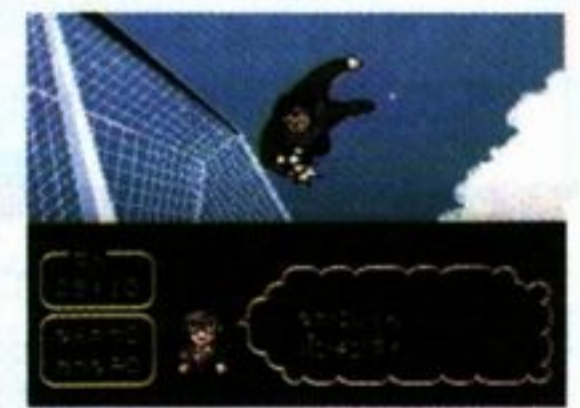
②2차전 : 난까쯔 VS 아끼따상고(あきたしょうこう)

정보－타찌바나 형제의 스카이러브는 수비에도 사용된다. FW·MF가 두명을 마크하고 DF는골문을 단단히 지켜라.

중요체크－물론 카즈오와 마사오이다. 이들 형제의 스카이러브는 매우 강력하므로 이기기 위해서는 피해다녀라.

스카이러브 동작이다

③3차전 : 난까쯔 VS 타쯔나미(たつなみ)

정보－슈퍼킬러 DF·소우다, GK·나까니시(なかにし)는 수비력이 강하다. 공격의 틈을 노려 카운터어택을 펼쳐라.

중요체크－수비위주의 팀이다. 하지만 소우다의 면도날 슛도 있으니 주의!!

강력한 수비력을 자랑하는 나까니시 골키퍼. 되게 뚱뚱하네

④4차전 : 난까쯔 VS 무사시의대부속고(むさしいだいふぞく)

정보－무사시팀은 언제나 처럼 후반전에 미스기를 투입 할 것이다. 미스기가 들어간 무사시는 굉장한 팀력을 발휘한다. 미스기가 없는 전반전에 승부해라.

중요체크－전반전에 미스기가 없다고 얕보지는 마라. 무명의 선수이지만 굉장한 실력을 가지고 있다.

⑤5차전 : 난까쯔 VS 후라노(ふらの)

정보－팀워의 후라노는 여전히 살아있다. 마쯔야마가 공을 가졌을때 이글 쇼트와 눈사태공격(なだれこうげき)에 조심해라.

중요체크－눈사태 공격이란

후라노의 팀웍을 살린 공격으로 선수전부가 굉장한 주력으로 골문을 향해 달려온다. 이 작전에도 약점은 있다.

모두 모여! 후라노의 눈사태 공격이다

⑥결승전 : 난까쯔 VS 토우호우(とうほう)

정보―타이거 쇼트는 전보다 더욱 파워업 되어있다. 컨트롤타워인 사와다를 마크하고 휴우가에게 공이 가지 못하게 해라. GK는 와까시마즈이므로 롱슛은 통하지 않는다. 골문까지 접근해간 후 닛타, 미사키에게 공을 맡기자.

중요체크―결승전답게 어려운 팀이다. 골키퍼와 1 : 1대결을 하자.

전국대회 우승이다. 좋아하는 미사키

3. 다음은 재팬컵(ジャパンカップ)대회

쯔바사가 이끄는 상파울로팀이 전 일본유스와 결승에서 만난다. 이 대회에서 이기면 쯔바사는 전 일본유스에 소속된다. 계속해서 아시아 예선전, 월드유스 예선전을 거쳐 월드유스 결승전에서 브라질유스와 만나 싸우게된다. 과연 당신이 이끄는 전 일본유스팀은 우승을 할 수 있을 것인지…

4. 마지막 시합

전 일본유스 VS 브라질유스

정보―브라질의 정보는 쯔바사가 말해줄 것이다.

우선 중반에 산타마리아를 마크하고 카룰로스, 자가로, 네이, 토니 뉴에게가는 패스를 봉쇄하라. GK·겔티스(ゲルティス)에게 롱슛은 통하지 않는것같다. 골문앞에서는 직접 슛을 하는 수 밖에 없다. 온힘을 다하면 반드시 득점을 할 수 있을 것이다. 전력을 다해 싸우자.

중요체크―골키퍼 겔티스는 굉장한 필살기를 가지고 있다. 잘 지치지도 않는다. 후반전이 되면 코인브라(コインブラ)가 등장한다. 무조건 굉장한 선수다.

코인브라의 마하슛이다

겔티스의 다크 이류젼! 어떤 슛이든 막아낸다

우승의 감동이 찡!

또다시 강한적을 만나러 떠난다

클로우즈 업! 자이로(ジャイロ)

자이로는 펠레가 나오기 이전 시대의 스트라이커이다. 브라질 축구에 전설의 남자 자이로는 헤딩에 뛰어난 프로 선수였다. 비공인 기록도 포함하면 1000골 가깝게 득점을 올린 슈퍼 스트라이커인 것이다. 이 기록은 자이로 스스로 터득해낸 슛, 사이클론에 의해 세워진 것이다. 사이클론을 막은 골키퍼는 아무도 없었다. 자이로는 자신의 핸디캡을 극복하여 무적의 슛을 만들어낸 것이다. 그러나 지금에는 아무도 차지못하는 눈부신 슛이라는 전설만이 전해오고 있다.

전설의 축구왕 자이로다

이것이 쯔바사의 사이클론이다

결정타다!

게임묘수

1. 강력한 팀을 만들자!

패스워드에(가지다 쯔바사)를 입력해 보자. 선수들의 레벨이 무섭게 성장하여 있다. 또한 쯔바사가 싸이클론을 사용할줄 안다. 단 휴우가등 몇몇 선수들은 레벨이 낮으므로 멤버 체인지를 하여 경기를 진행하자. 이렇게 되면 엔딩을 보는것은 시간 문제이다.

스코아 메모를 슛하자!

기력이 굉장하다

2. 사운드를 들을 수 있다

자세한 내용은 이번호 금단의 비법에 나와있다.

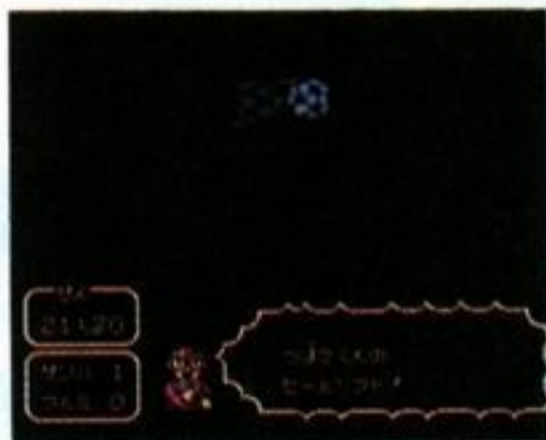
3. 골키퍼와 대결하자

게임을 하다보면 능력이 좋아서 슛을 잘 막아내는 골키퍼가

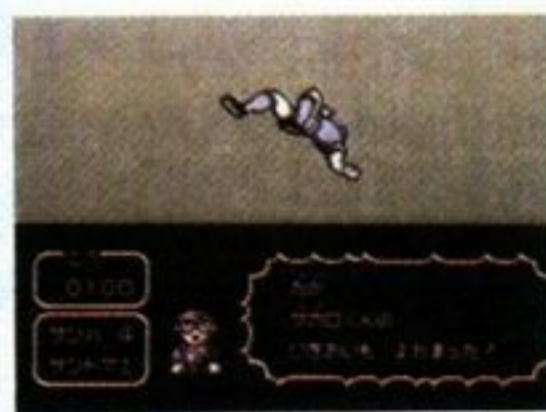
있을 것이다. 이럴 때는 드리블 능력이 좋은 선수로 골키퍼앞까지 드리블해서 가자. 골키퍼와의 1:1 승부다! 득점하기가 더 쉬울것이다.

쯔바사의 힐 리프트!

4. 기력을 모으자

선수들의 기력에 한계가 있으므로 선수들의 필살기를 자주 사용할 수 없다. 일단 필살기를 가진 선수의 기력이 떨어졌다면 잘 사용하지 않는 선수에게 패스해 드리블을 시키자. 공을 가진 선수가 드리블을 하고 있으면 다른 선수들의 기력이 회복되므로 기력을 어느 정도 모으게되면 다시 필살기를 사용할 수 있을 것이다. 선수들이 필살기를 사용할때 소비되는 기력을 작 알아두자.

분석을 마치며

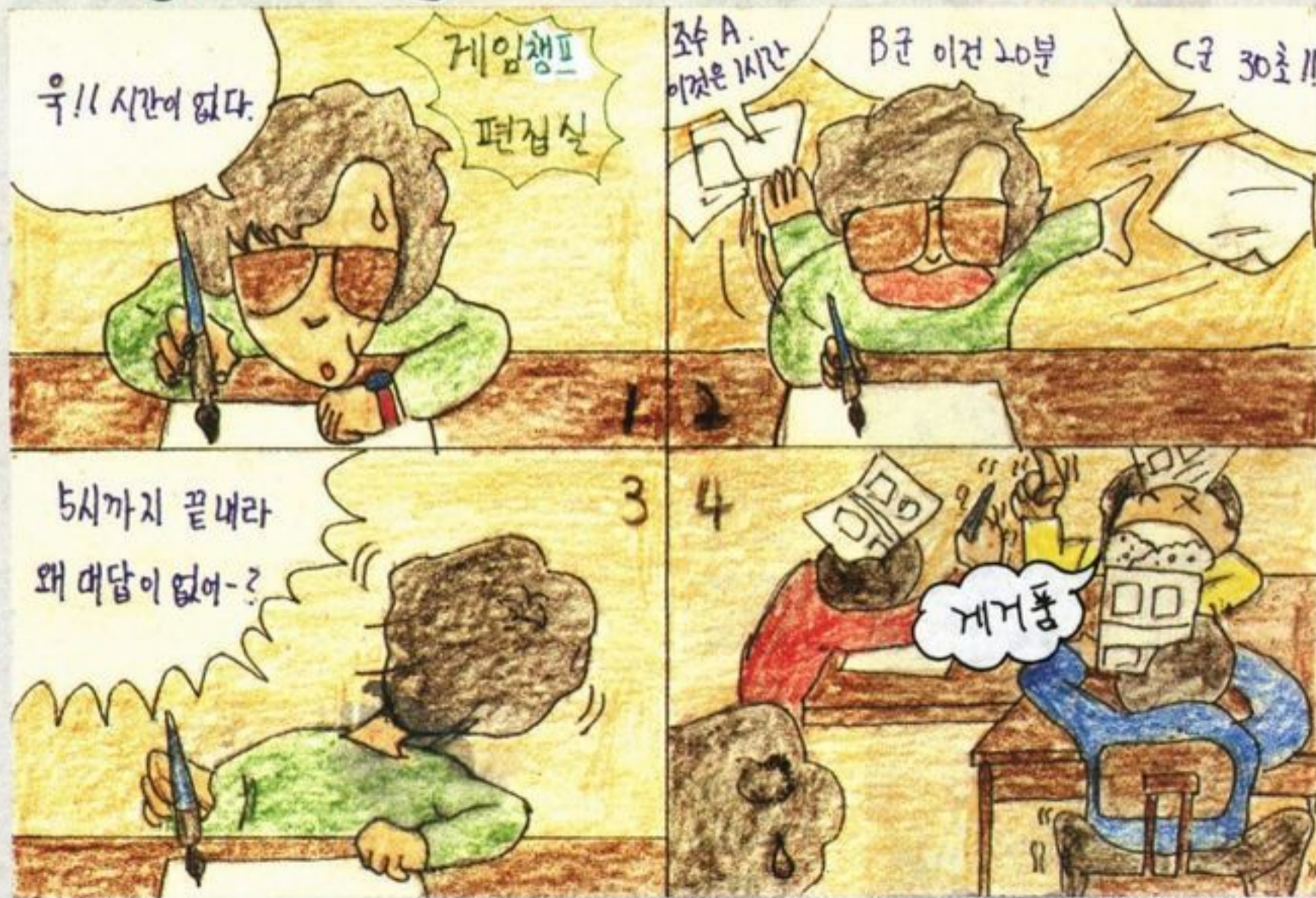
게임을 진행해 보면 알겠지만 공격하는 방법이 일정하여 오랜 시간을 하다보면 매우 지겨움을 느끼게 된다. 또 운이 게임진행에 많이 좌우되므로 승패는 운에 달려있다고 말해도 과언은 아니다. 불편한 패스워드 방식이 VOL.3에서 세이브 방식으로 바뀌었으니 필자는 기쁘다. 패스워드는 너무 불편하다. 비록 이러한 단점이 있었지만 패밀리게임의 적은 용량을 초월했던 게임이다. 아직 이 게임을 못해본 독자가 있다면 권해주고 싶은 게임이다.

오웃! 그물이 뚫리다니…

우악! 수비수가 상대편의 필살기에 강한 충격을 받을 때도 있다

아나운서가 졸다니…

잠깐만

게임챔프 편집실

욱!! 시간이 없다.
게임챔프 편집실
조수 A. 이것은 1시간
B군 이건 20분
C군 30초!!
5시까지 끝내라
왜 대답이 없어-?
게거품

경남 창원시 반림동에 거주하시는 이제준 도사님(?)의 초능력은 과히 신기에 가깝습니다. 게임챔프 편집실을 상상했는데, 어쩌면 우리 편집부의 모습과 거의 흡사하게 그려주셨습니까?

이제준

챔프 점수 500점

혼두라스피리트 III

슈퍼컴보이	국내 발매일	92/11/30	장르	액션	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	코나미	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	2인용	게임 난이도	ABⓒDEF

혼두라 스피리트는 전작에 비해 더욱 재미있게 만들어 졌다. 특히 슈팅과 액션의 최고봉인 '코나미'가 만들었다는 점에서 재미가 있다는 '보증서(?)'를 받은 것과 다름없다. 특히 슈퍼패미컴의 하드웨어적 장점인 확대, 축소, 회전기능을 완벽히 조화시킨 작품이기도 하다. 또 전작과 마찬가지로 2인 동시 플레이도 가능하다. 시원스럽게 발사되는 기관총과 화염방사기는 플레이어의 스트레스를 완벽하게 해소시켜줄 것이다.

스토리

2036년 한동안 잠잠하던 도시에 과거에 멸종된 에어리언의 공격이 다시 시작되었다. 그들은 막강한 위력으로 인류를 위협했으며 인류는 평화를 가져다 줄 영웅이 필요했다. 그때 근육질의 코만도 두사나이가 등장했으니 그들의 이름은 '란스'와 '빌'이다. 두 사람은 완전 무장을 하고 에어리언의 소굴로 뛰어드는데 과연 그들이 잘 싸울 수있을지는 여러분에게 달렸다. 이제부터 에이리언을 요리해 보자!

—화면보기—

조작법

사이드 뷰

스타트(START)버튼: 게임정지
A버튼 : 폭탄을 사용해서 화면에 적을 모두 물리친다.
X버튼 : 무기 바꿈
Y버튼:무기를 사용한다.
L+R버튼 : 회전하며 양방향으로 공격

탑 뷰

스타트 버튼 : 일시정지
A 버튼 : 확산폭탄을 사용
B 버튼 : 엎드려 공격
X 버튼:무기 바꿈
Y 버튼:무기 사용
L 버튼:왼쪽으로 발사
R 버튼:오른쪽으로 발사
L+R 버튼 : 회전을 하며 공격

아이템

S : 스플랫트 건(5방향으로 발사되는 것이 장점이다.)

C : 크랏슈 건(단발식 미사일로 위력은 최고다.)

H : 호밍 건(미사일이 신기하게도 적을 따라다닌다.)

F : 화이어 건

L : 레이저 건(약한 적은 관통하므로 편리하다.)

B : 바리어(보호망)

BOMB : 확산폭탄 M—8000 Helio Bo-mb
(헤리오 봄브 : 발하면 적들만 타격을 입는다.)

본격 스테이지 소개!

1 스테이지 (파괴된 도시)

이제 에어리언군단과의 전쟁이 시작됐다. 첫번째 스테이지인 파괴된 도시는 옛날 거대하게 번화했던 도시로 지금은 괴상한 테러리스트들과 에어리언들이 우글거린다. 이 괴물들은 진행을 하는데 마구 괴롭힌다.

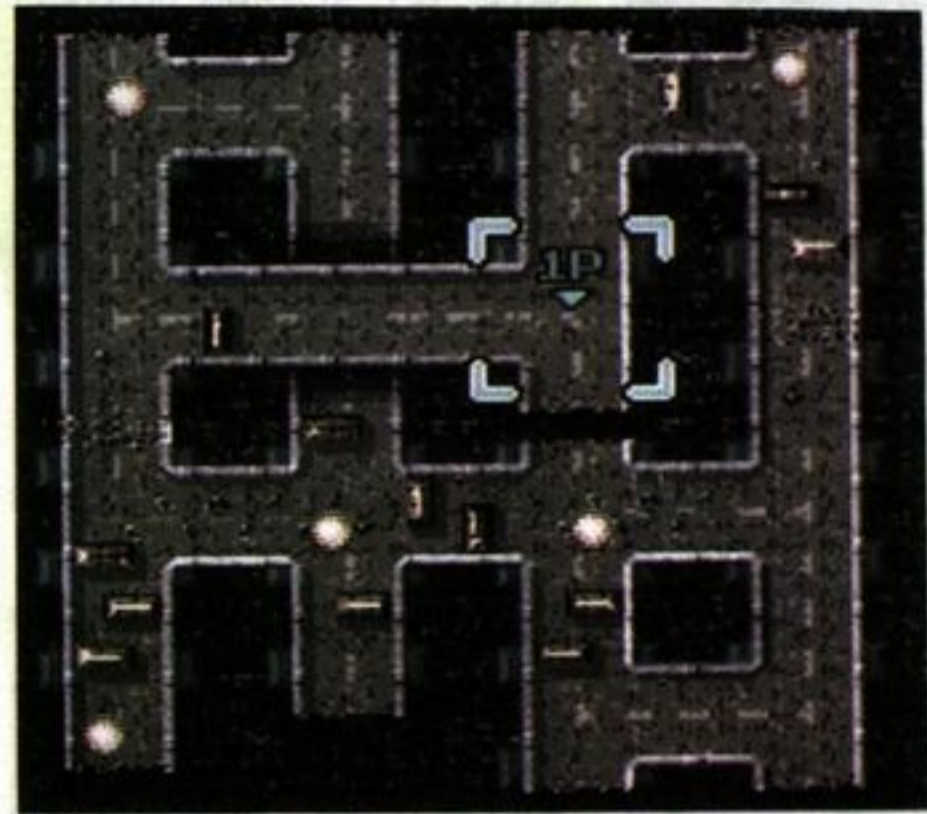
사방에서 적이 나오므로 파워를 높이자!

적들중 쓰레기 통에서 무언가를 먹고있는 개는 특히 뒤에서 공격하니 주의하자. 그러다보면 앞에 버려진 탱크가 있는데 탱크를 타고 적들을 무찌르자. 그런 도중 갑자기 적의 비행기가 나타나 주인공을 향해 미사일을 발사해 도시가 온통 불바다로 변한다. 이제 파이프에 매달려 이 불 바다의 불꽃을 재치있게 피하면서 가자. 그리고 떨어지지 않게 조심하자. 통과를 하고 전진하다보면 갑자기 보스 '타카'가 벽을 뚫고 나온다. 머리 아랫부분의 빨간 부분이 약점이다. 타카의 입에서 나오는 물체와 주인공의 뒤에서 튀어 나오는 적을 조심하자.

탱크를 타면 무적이 된다

전투기가 미사일을 발사하면 불바다가 된다

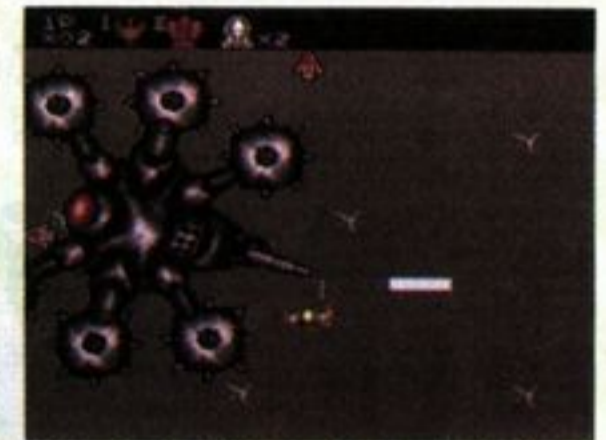
중심부의 빨간부분을 집중적으로 공격해라!

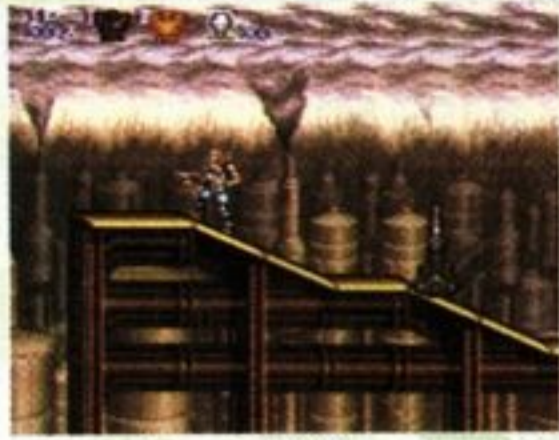
2 스테이지 (고가도로)

지도를 보며 자신의 위치를 체크하자

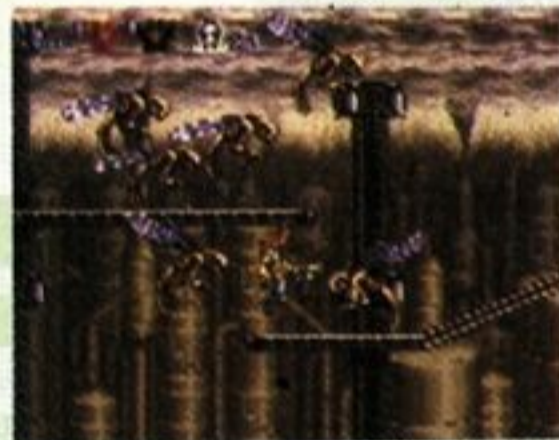
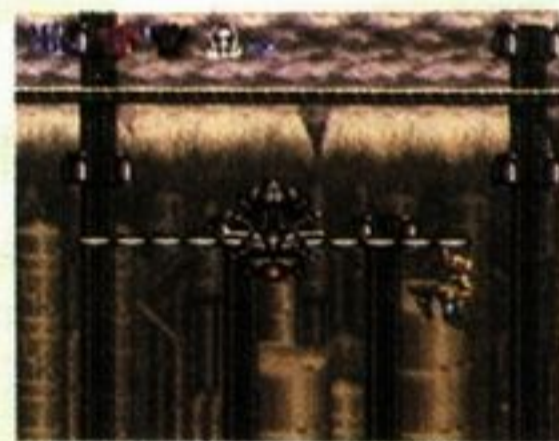
이번 스테이지에서는 혼두라 스피리트의 특징인 탑뷰(위에서 내려다본 화면)모드로 진행한다. 특히 지도를 보고 자기의 위치를 파악하며 지도의 목표지점들을 찾아가서 적들을 물리쳐야 한다. 간혹 고가도로에 금이 간 부분이 있는데 그곳으로 가면 무너지므로 매우 위험하다.

지도에 나오는 적들

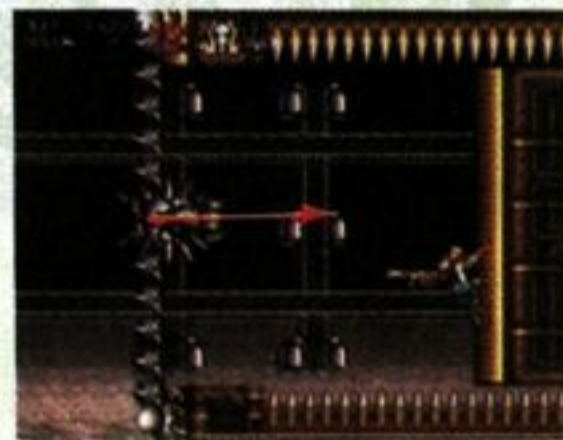
금이 간 부분은 무너져 버린다

지도에 표시된 목표 적들을 모두 물리치면 보스인 '코스 화이터'가 나타난다. 회전하며 주인공에게 덤비는게 특징인데 이때 깔리면 아마 '오징어(?)'가 될것이다. 조심하도록 하자. 약점은 보스 앞 부분의 빨간부분이다. 화이어 건이 있으면 물리치기 쉬울 것이다. 꼭 주의할 점은 주인공을 향해 빙빙돌며 날아 올랐다가 회전하면서 급하강한다. 쥐포가 되기 싫으면 열심히 도망다녀야할 것이다.

괴상하게 생긴 보스 '코스 화이터'

3 스테이지 (콤비나트)

빠른 공격을 하자

시작하자마자 하늘에서 날아오는 괴물들은 주인공을 잡아 하늘로 끌고 올라간다. (과연 그들은 천사일까?) 잡히면 영원히 하늘로 올라가다 떨어뜨린다. 가까이 다가오면 기관총을 발사하자.

조심스럽게 매달려 사격개시!

공격하기 어려운 곳인 밑 부분

무사히 그곳을 통과했다면 중간 보스가 공격해온다. 빙글빙글 도는 파이프에 매달려 주인공이 아래로 내려갔을 때 보스 아랫부분의 기계를 맞추면 파괴된다. 참! 회전할때 위에서 나

귀찮게 길을 막는다

타이밍은 곧 생명이다

오는 드릴을 조심하며 조준을 잘해야 하므로 초보자들에게는 매우 어려운 보스이기도 하다.

벽을 타고 위로 올라가면 갑자기 해파리같이 생긴 기계가 주인공을 감싸며 같이 위로 올라 간다. 끝까지 따라오던 기계가 갑자기 물러서면서 공격을 하기 시작한다. 공격법은 주인공을 향해 달려들때 열리는 빨간 눈을 맞추면 되는데 위아래로 피하며 공격하자. 타이밍을 맞추며 공격하면 쉬울 것이다.

머리를 공격하자

계속 올라가면 가즈 베이스의 공격을 받는다. 간신히 물리쳤다고 생각했는데 갑자기 케니 1, 2호가 강시처럼 뛰어다니며 공격을 해온다. 벽에 붙어서 대각선 아래 방향으로 공격하면 물리칠 수있다. 앗! 또다시 웬 보스! 이번엔 왕보스다! 벽을

가즈 베이스의 공격

케니 1, 2호

부수고 머리를 내민 '빅 화즈' 유도탄을 발사한후 불로 공격을 해온다. 당황하지 말고 시계 방향으로 돌면서 머리를 공격하자. 패턴이 반복되므로 실수 하지 않으면 물리칠 수있다. 주의할 점은 시한 폭탄을 던질 경우가 있는데 되도록이면 멀리 떨어져 있는 것이 안전하다.

4 스테이지 (프리웨이)

고속으로 전진하는 바이크에서 스릴 넘치는 결투!

에어리언을 무찌르기 위해선 무엇이라도 한다는 주인공들은 바이크를 타고 싸움이 시작된다. 적들이 하늘에서 공격하는데 갑자기 거대한 전함이 나타난다. 다가오는 전함과 충돌하면 최소 사망이다. 전함의 밑으로 통과 하는데 공격이 시작된다. 여러가지로공격을 해오기 때문에 정신을바짝차려야될 것이다.

어렵게 통과하면 다리만 아주 긴 로봇이 미사일을 쏘며 공격

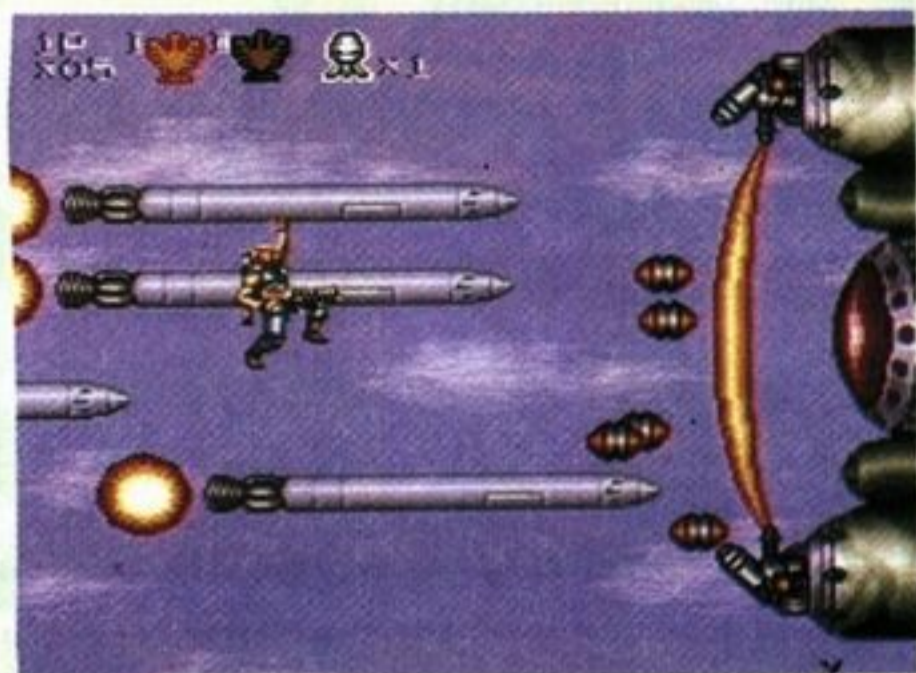
레이저가 갑자기 나오니 피하는게 좋다

을 해온다. 물리치면 아군의 헬기가 나와 주인공을 태우고 하늘로 날아간다. 헬기 속에 사람이 많은 관계로 밖에 매달려 날아가야만 한다. 그런대 이게 웬일인가! 갑자기 미사일이 엄청나게 많이 날아 오는 것이다.

다리가 무척 긴 로봇의 공격

헬기를 밖에서 타보는 것도 나쁘지 않군!

주인공이 미사일도 맞지 않는 것을 보니 헬기 조종사는 게임을 못하는 가보다. 미사일을 막아내는 적의 거대한 바리어가 전함의 약점을 감싸 그 많은 미사일이 다 헛발인 것이다. 주인

공은 그 바리어를 폭파시켜 전함을 공격해야 한다. 공격법은 많은 미사일들에 매달려 적의 함대 중심부에 있는 보호망을 집중 공격하면 파괴할 수 있다. 논리적으로는 간단한 일이지만 행동은 아마도 쉽지 않을 것이다.

날아가는 미사일을 타고 바리어를 공격하기 위해 비행선에 가까이 접근하자

5 스테이지 (사막)

탑뷰로 진행하는 스테이지이다. 특히 '류사(회전하는 함정)'에 빠지지 않게 L버튼과 R버튼을 적절히 사용하자. 역시 이번 스테이지도 목표는 적의 포대이다. 적의 공격이 많으므로 낮은 포복을 잘 이용해서 목표물까지 접근해 가자.

류사가 많아서 쉽게 진행할 수 없다

지도를 잘 살펴보자

전스테이지와는 달리 아슬아슬한 벼랑을 지나가야 한다. 사나이답게 앞으로 전진(그러나 실수로 밑으로 꽈당!)

이번 보스도 다른 게임에서 흔히 볼수 있는 일반형 보스(?)이다. 왜냐하면 약점이 되는 목표가 바로 몸 중앙에 숨겨져 있기 때문이다. 하지만 거대한 류사 위에서 게임을 진행해야 하기 때문에 뺑뺑이를 많이 돌아야할 것이다. 보스를 공격하다 보면 아이템(무기)를 많이 준다. 이것을 얻으면 쉽게 물리칠 수 있지만 과연 보스가 그것을 모르는 바보는 아니니기때문에 쉽게 얻지는 못할 것이다.

뺑뺑이를 너무 돌아서 어지럽다. 하지만 평화로운 미래를 생각한다면 계속 돌자!

6 스테이지 (최후의 전투)

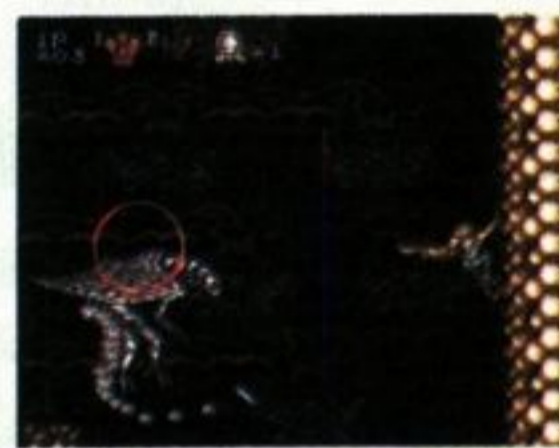
아주 아주 무섭게 생긴 괴물들로 가득찬 곳으로 에어리언들의 기지이다. 이곳은 마지막 스테이지답게 거대한 중간 보스들이 많이 등장하는데 특히 메탈 에어리언이라는 중간 보스는 방어와 공격을 하기 매우 까다로운 괴물이다. 액션 게임의 생명은 타이밍이다. 이것만 있으면 최고 보스도 무섭지 않다.

제2공격 포인트는 심장이다

아이템을 놓치지 말자

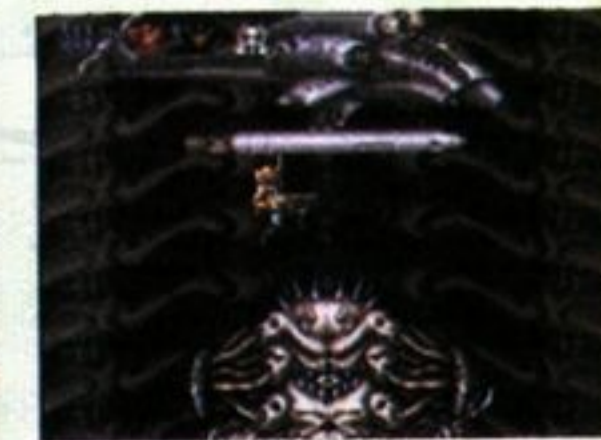
그렇다면 드디어 마지막 보스이다. 너무나 거대해 화면에 보스를 다 볼수가 없을 것이다.

윽! 갑자기 박치기를 해오다니…

적 보스의 공격형태가 정해진다. (와 여기서도 뺑뺑이를 쓰게되다니. 대단한 코나미야!) 순간의 선택이 쉬운 공격패턴을 얻을 수 있다. 쉬운 공격형태때가 최고의 찬스이니 빨리 무찌르자.

액션의 생명인 타이밍을 잘 살려라!

(음~ 조금 무섭군…)물리치면 그 괴물의 뇌가 또 공격을 하는데 보스 주위를 도는 몇가지 아이템이 있는데 이것을 맞추면

최후보스 가바

특이한 공격 패턴을 조심하라! (게임을 어렵게 만든다.)

끝까지 공격을 하는 가바

TENGEN
PRESENTS

RAMPART

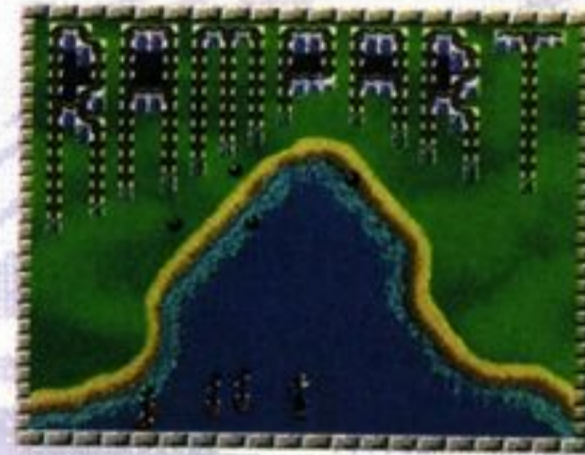
(C) ATARI GAMES, INC.
(C) TENGEN INC.
(C) TENGEN LTD.

MANUFACTURED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MEGA DRIVE

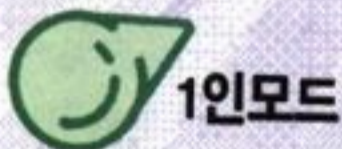
램파트

수퍼알라딘보이	국내 발매일	92/12/19	장르	시뮬레이션 퍼즐	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	텐겐	용량	4M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	2인 동시 플레이	게임 난이도	A Ⓑ C DEF

게임의 성격

제작사는 텐겐(TENGEN)으로서 이전에 스포츠 게임으로 소개한 R. B. I. 4 베이스볼을 만든 미국회사이다. 이 게임의 특징이라 한다면 고도의 수학적 논리를 요구하는 테트리스풍의 게임감각이 가미됐다는 점이다. 즉 시뮬레이션+액션+퍼즐의 성격을 띠고있는 것이다. 일본에서는 일치감치 아케이드용으로 선을 보인 게임인데 우리나라에서는 TV게임으로만 선보이는 것이 아쉽기만 하다. 이 게임을 조금을 아는 유저라면 게임의 흥미진진한 박진감과 깊이에 대해서 알고 있으리라 본다. 유럽을 배경으로 2인대전도 가능하며 VS컴퓨터 대전도 가능할 뿐만이 아니라 치밀한 계획이 없으면 승리를 맛볼 수가 없을 것이다. 상황설명을 성우의 목소리를 삽입시켜 현장감 또한 맛볼 수 있게 하였다! 단순하면서 치밀한 계획이 필요한 이 게임에서 당신도 헤어나지 못하는 램파트광이 되어 보십시요

램파트는 성벽, 수비라는 뜻이다.

게임형태

이 게임은 2인용이 가능하다. 사실 가능한 정도가 아니라 이 게임의 생명이라 해도 지나치지 않을 것이다. 한밤중에 혼자서 몰래 게임을 하겠다면 2인용이 필요치 않겠지만 말이다. 기존의 격투액션과 다른 전략(?)의 맛을 보도록 게임에 열중해 버리자!

1인모드

섬의 이곳 저곳을 돌아다니며 밀려드는 적함을 소탕하는 것이 목적이다. 섬 한곳을 선택하고 그곳에서 최대한 적을 많이 없애면 성공. 절차는 간단하지만 게임은 진짜 까다롭다. 편집부에서는 이거 분석하다가 성격까지 버릴뻔한 사람도 있다. 1인 모드를 오기로 끝까지 깨려는 사람이 있다면 참고해 주기 바란다.

2인모드

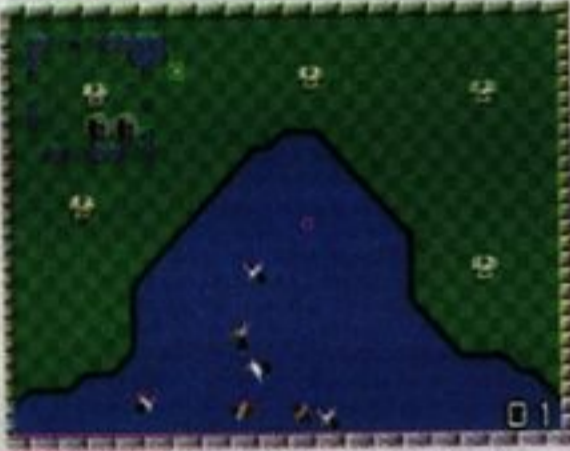
이 게임의 하일라이트. 두명이 성을 한쪽씩 차지하고선 상대의 성을 무차별하게 무너뜨리는 것이 목적이다. 상대의 성벽을 부수면 부술수록 자신의 만족도는 그만큼 상승하게 된다. 물론 상대는 그만큼 성격장애를 받겠지만. 잘못하다간 나의 성격에도 지장이 생길지 모르니 주의해야한다. 나보다 못하는 친구를 불러서 통쾌하게 이겨버릴 때, 그 쾌감은 경험해 본 사람만이 알 수있을 것이다.

게임의 기본적인 틀

이상을 되풀이하며 점수를 얻는것이 목적이다. 적함을 얼마나 제거했는가가 키 포인트.

1. 섬의 선택

2. 성의 선택

3. 포대설치

4. 포격 개시

5. 성벽 복구 3번부터 반복

1. 섬의 선택(옵션모드)

2. 성의 선택

3. 포대설치

4. 친구의 성 파괴하기!

5. 성벽복구 3번부터 반복

1인 플레이와 비슷하다. 여기서 주목할 것은 4번이다. 이 대목에서 스트레스는 완전히 해소된다. 특히 친한 친구일수록 재미는 더해만 가게 된다.

셋업모드

옵션화면으로 들어가게 되면 모두 8개의 사항들을 조정하게 된다. 각 메뉴에서 A, B 버튼으로 설정사항을 바꿀 수 있다. 어느 메뉴에서든지 C 버튼을 누르면 현재 사운드 테스트에 선택된 음을 들려준다.

옵션화면. 사운드 테스트도 할 수 있다. 이 게임에 발을 들여놓은 이상 46번째 곡은 이제 당신과 떨어질 수 없는 관계가 될 것이다

1. GAME DIFFICULTY (난이도) : EASY(쉽다), NORMAL(보통), HARD(어렵다)
2. TWO PLAYER GAME LENGTH (2인 대전 라운드수) : 5, 7, 9 라운드
3. SOUND TEST(사운드 테스트) : 0~52
4. PLAYER 1 TYPE (1P 패드의 버튼 배치) : P-R-T
5. PLAYER 1 SPEED (1P 과녁 속도) : SLOW(느리다), NORMAL(중간), FAST(빠르다)
6. PLAYER 2 TYPE (2P 패드의 버튼 배치) :
7. PLAYER 2 SPEED (2P 과녁 속도)
8. TWO-PLAYER BATTLEFIELD (2인 플레이시의 지형) : 총 6개

난이도는 3가지이며 어려운 난이도일수록 성벽 복구의 시간이 짧아지는 등 여러가지가 까다로와진다. 2인 대전 라운드수는 2인용할때 몇번 싸울 것인가를 정하는 것이며 그 라운드만큼 싸운후 더 많은 점수를 얻은 자가 이기게 되는 것이다. 음향 테스트에는 효과음, PCM 음, 배경음악 등이 함께 포함되어 있다. 패드의 버튼 배치는 약어로 표시되어 있다. P는 대포발사 & 대포설치 & 블럭의 설치, R은 성의 결정 & 블럭회전, T는 블럭과 조준이 동을 빠르게 해주는 것으로 순서에 따라 A, B, C 버튼에 대응한다. 과녁속도에는 3가지가 있는데 그중 SLOW(느린속도) 는 목표를 보다 정확하게 조준할 수 있다는 이점이 있다. SLOW와 T(터보)버튼을 잘 조합한다면 상당히 위력적일 수도 있다. FAST(빠른속도)는 피하는 것이 좋을 듯하다.

1인 플레이 시작

당신은 이제 돌이킬 수 없는 실수를 하게 된다. 이 경기에서 완승을 한다면야 엄청난 승리감을 맛보겠지만 신이 아니고서야 어떻게 그리하겠는가. 당신의 고생은 이제부터 시작이다. 이제 고생길에 접어든 당신에게 조금이나마 위로를 주기 위해 다음 글을 소개하겠다.

첫경험

첫 경험을 하기 위해 패드를 꽂도록 하자. 패드를 1P쪽에 꽂든 2P쪽에 꽂든 아무데나 1인용을 하는데는 지장이 없다. 패드 1로 하면 성벽이나 조준커서가 파란색이 되고 패드 2는 빨간색이 된다.

고생길의 대문. 잘만 한다면 천국의 계단이라도 되지 않을까……

어디부터 방어할 것인가

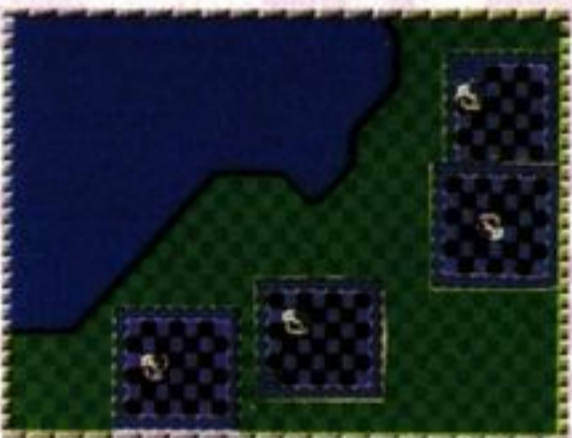
첫경험시 지형의 선택권은 두개. 초보이니 만큼 왼쪽 것을 택해야 한다. 괜히 어려운것 선택해서 생고생할 필요는 없지 않은가. 좋은게 좋은 거다.

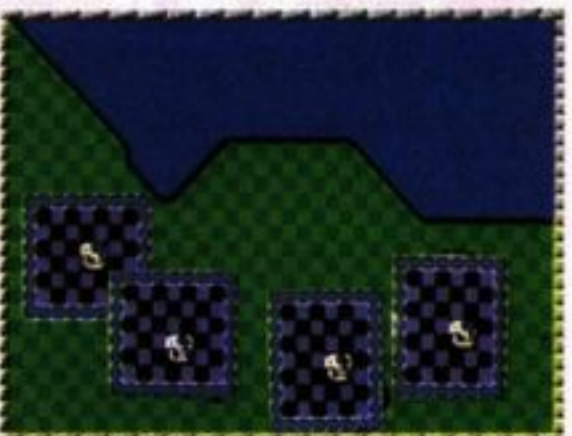
왼쪽은 初心者(초보자), 오른쪽은 上級者(상급자). 어려운 지형에서는 500점을 먼저 먹고 들어가게 된다

첫지형의 방어를 성공하게 되면 그 다음부터 지형은 4곳이 된다. 지금 하나 성공했으니까 남은 곳은 세곳.

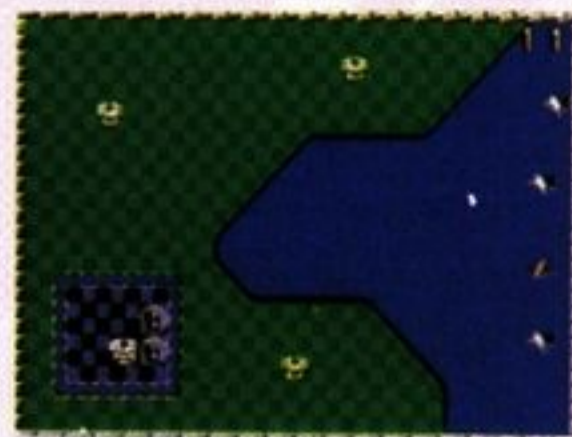
모두 4곳을 방어해야 한다. 성공한 곳엔 훈장이 매겨진다.

성의 선택

여러 성중 가장 유리하다고 판단되는 성을 하나 고른다. 그러면 그곳에 성벽이 둘러싸일

지형도에서의 1번지형. 이곳은 성이 4개이다. 가운데서 적병이 상륙하므로 조심

지형도에서의 2번지형. 이곳은 성이 5개이다. 성이 벽이나 해안가에 위치해 있으므로 수리하는데 좀 까다롭게 된다

지형도에서의 3번지형. 이곳은 성이 4개이다. 양쪽에서 적병이 상륙한 다

것이다. 뚝뚝뚝뚝… 도끼로 나무베는 것같은 소리가 난다. 그 투박한 소리가 난 다음 그곳의 바닥이 어두운 색으로 변할 것이다. 이제 그곳은 우리 구역이므로 포대를 마음대로 설치할 수가 있게 된다. 성을 고를 때는

지형도에서의 4번지형. 이곳은 성이 4개이다. 해안에 붙은 지형은 적병이 상륙했을 때 방해를 받으므로 후반부에는 보수하기가 어려워진다

처음 주어지는 포는 2개. 째째한 컴퓨터

나중에 수리하기 좋은 곳을 택하는 것이 가장 무난하다. 괜히 구석같은 곳을 택해서 애먹지 말도록 한다. 처음 성을 택하고 나면 포는 2개밖에 주어지지 않는다. 적당한 곳에 잘 설치하면 적 전함과의 포전을 벌이게 된다.

적과의 포격전에서 승리를

①일반 전함. 일반탄을 발사한다
③돛을 펴고 있는 전함은 붉은 불포탄을 발사한다. 불포탄으로 피해입은 곳은 후유증이 심하므로 조심해야 한다

②검은 전함. 일반전함과 같은 공격을 하지만 육지로 다가가서 포병들을 풀어 놓는다.

처음 우리편 포의 수가 적으니 만큼 적의 배도 몇척 나오지 않는다. 우리편 포는 한 포에서 한번 발사를 하면 그 대포알이 사라질 때까지 그 포는 쉬게 된다. 처음 포가 2개 주어지니까 한번에 발사할 수 있는 대포는 그 알이 되는 것이다. 첫 대전이니만큼 여러 척을 탐내지 말고 한척만 골라 잘 맞추어 침몰시키는 것이 중요하다. 이것 저것 들쑤셔 놓다가는 한척도 못 잡게 되는 수가 허다하니 조심해야 한다. 몇초 후 전투는 잠시 중단되고 곧이어 성벽 복구가 시작된다.

성벽의 복구에 노력을

적의 탄환에 맞아 무너진 성벽을 제한된 시간 내에 메꾸어야 한다. 스트레스의 원인은 바로 성벽복구에 있는 것이다. 여러 모양의 블럭이 불규칙적으로 나오는데 처음엔 별 문제가 되지 않는다. 하지만 가면 갈수록 나오는 블럭이 커지므로 복구가 까다로와 지면서 드디어 스트레스는 플레이어를 엄습해오는 것이다. 테트리스에서 받는 스트레스와도 일맥 상통하는 면이 있다. 이 게임에 익숙하게 되면 시간의 경과를 나오는 음악으로 감지하게 되는데 그 음악이 바로 46번 곡이다. (EASY모드에서) 음악은 다 끝나가는데 수리할 곳은 태산같이 쌓여 있고, 블럭은 큰 것들만 나오고…… 이 게임을 계속 한다면 1년안에 전부 정신병원 직행이 될지도 모른다. 성의 위, 이미 서있는 성벽, 포대 등에 블럭이 한점이라도 가리게 되면 놓을 수가 없게 된다. 적 전함으로부터 육지로 상륙해오는 포병이라든지 불포탄을 맞은 지형에도 같은 효과가 발생한다. 무너진 성벽을 복구하거나 새로운 성을 차지하는 방법은 그 구역을 성벽으로 완전히 둘러싸는 것으로 가능해진다. 여기서 주의할 것은 귀퉁이 부분이 성벽블럭의 꼭지점으로만 붙어있어서는 안된다는 것이다. 반드시 성벽블럭이 면으로 이어져 있어야 한다는 것이다. 바둑에서 땅을 얻는 방법과는 약간 다르다. 이해를 돕기 위해 사진을 참조하기 바란다.

귀퉁이에 블럭이 채워져 있지 않으면 결코 우리 땅으로 만들 수 없게 된다

블럭으로는 성벽만 수리하는 것이 아니라 육지로 상륙한 적의 포병도 포 위할 수가 있다. 그렇게 되면 보너스 점수를 얻을 수가 있는 것이다. 성을 하나라도 획득하지 못하면 즉시 게임 끝나는 것이다

육지로 상륙하는 적. 성벽쌓는것을 방해하는것은 물론 허물어진 벽을 통해 성까지 침투하게되면 그 성은 결국 함락되고 만다. 둘러싸게 되면 보너스 점수를 받게 됨은 물론 여러 스페셜 포인트도 얻게 된다. 사막의 불개미같은 존재

불규칙적으로 나오는 블럭. 게임이 점차 진행됨에 따라 나오는 블럭은 점점 커져만 가고 복구는 계속 어려워만 지게 된다

돛을 편 전함에게 받은 불세례. 상당한 시간이 경과해야 불이 꺼진다. 성벽이 두꺼워졌을때 그 사이에 이 불포탄이 떨어지면 상당히 골치아프게 되어 버린다.

포대 배치

죽을 힘을 다해 쌓은 성에나가 드디어 포대를 놓게 된다. 포는 일정하게 지원되는데 차지한 성이 많을수록 지원도 많아진다. 포놓을 자리가 존재한다면 포놓는 커서도 같이 존재한다. 만약 지원된 포는 남아있는데 놓을 자리가 없다면 커서는 바로 사라지고 다시 포격전을 치루게 된다. 포를 엉성하게 놓게 되면 이러는 수가 많으므로 포배치에 신경을 써야 한다. 놓친 고기가 커보인다고, 그나마 지원되는 포도 적은데 그것마저 놓지 못할때 그 고충은 이루 헤아릴 수가 없을 것이다.

포는 많은데 자리는 없고… 성을 쌓지 못한 내가 바보지

점수의 계산

성벽 복구가 끝나면 점수를 계산하게 된다. 적의 전함을 얼마나 침몰시켰는가, 성을 얼마나 차지했는가 등에따라 점수가 가산된다. 적을 많이 쓸어 점수가 대폭 오르게 되면 가슴이 후련해지지만 포대가 모자라 쥐꼬리만큼 오르는 점수를 보고 있노라면 이걸 언제 다깨나 하고 한숨만 나오게 된다. 일정한 점수(한 서너번 완승하면 얻을 수 있는 정도의 점수)를 얻으면 승리하게 된다. 그리곤 계속 다른 곳을 방어해 나가면 되는 것이다. 방어할 곳은 모두 4곳이므로 계속 도전해보자.

방어에서 실패했을 때의 메시지. 스타트 버튼을 누르면 이어서 할 수 있다고 안내해준다.

쥐꼬리보다도 더 작은 점수. 내자신 이 한심하다

완전 게임끝. 3번의 컨티뉴를 잘 이용했어야 했는데……

승리의 메시지

패배의 메시지

격전의 2인 플레이

드디어 2인 플레이. 이제부터 스트레스는 완전히 해소된다. 당신이 여태껏 수많은 연습을 해서 실력을 쌓았다면 당신의 친구에게 당당히 자신의 실력을 보여주는 것이다. 1인 플레이에서 받았던 스트레스를 이곳에서 말끔히 씻어버리자.

올라가는 점수를 보고 있으면 가슴마저 뿌듯해진다.

점수를 누가 많이 따는가가 승패를 좌우하므로 성을 최대한 포위하고 상대(친구)가 점수를 얻지 못하도록 최대한 방해를 해야 한다. (친구를 적으로 생각하다니!) 한번 주도권을 잡게 되면 줄곧 승리하는 수가 많으므로 주도권을 놓치지 말자.

당한 자에게는 하늘이 무너져 내리는 고통이 따르게 된다.

옵션에서 정해진 라운드만큼 다하지 못하고 끝났을 때는 그 상태에서 이어서 할 수가 있다. 그렇게 되면 포는 4개를 가지고 시작하게 되는데 상대가 이

어느 한쪽이 스타트를 하게 되면 나오는 메시지. 다른 플레이어가 시간내에 스타트를 눌러주게 되면 2인용이 가능해진다.

경지에 오르게 되고 우리 포가 많게 되면 다음판 시작하자마자 상대의 포를 향해 집중 포격하자.(포는 6방 맞으면 파괴된다.) 곧 상대는 포를 전부 잃고 허탈감에 빠질 것이다. 그

제 1번 지형. 모든 지형은 가운데에 강을 끼고 있다.

제 2번 지형. 강 가운데에서 남은 시간을 알려주는 숫자가 표시된다.

때를 놓치지 말고 마음속으로 쾌감을 맛보며 스트레스를 완전히 제거하는 것이 진정한 램파트의 승리자일 것이다. 그 꼴을 당한 상대의 지형에는 박살난 포대의 파편이 남아있어 걸림돌이 될 것이다. 상대는 계속 곤란해지고 쾌감은 계속될 것이다.

성벽복구시에 지형이 조금 특이한 곳이 있다. 한 블럭이 오물거리며 그런 곳이 몇개 되는데 그곳을 감싸면 보너스 점수를 받는다. 한가지 주의할 점, 감싸다가 블럭으로 그곳을 덮어버리면 점수얻는 것은 포기해야 한다.

제 3번 지형. 무늬가 다른 지형이 여러 곳에 분포되어 있다.

제 4번 지형

제 5번 지형

제 6번 지형 무늬가 다른 지형을 감싸게 되면 보너스 점수를 얻게된다

완승의 길은 멀기만 한데…

램파트에서 승리를 하기 위해서는 무엇보다 패드에 얼마나 익숙해있나가 중요하다. 머리는 따라주는데 손이 안따라줄 때는 정말 답답하기 짝이 없다. 수많은 경기를 통해 충분히 연습해 두어야 친구와의 대전에서도 통쾌하게 이길 수가 있게 된다.

성벽을 두껍게 쌓는 것은 이롭지 않다

쉽게 생각하면 성벽을 두껍게 쌓아야 튼튼할 것 같지만 큰 오산. 실제의 성벽에선 그럴지 몰라도 램파트에선 그렇지 않다. 성벽을 두껍게 쌓았는데 그 두꺼운 벽사이로 포탄이 파고 들경우 복구가 상당히 어려워진다. 초반 성벽수리에서 나오는 블럭은 작은데반해 후반으로 갈수록 점점 큰 블럭들이 나

이렇게 되어버리면 복구하는데 상당히 애를 먹게 된다

오므로 작은 블럭으로 메꿀 생각은 하지 말아야한다. 성벽을 두껍게 쌓았을 경우 결국 방법은 그 벽 둘레를 크게 둘러야 하는 것밖에는 없는데 주어진 시간내에 하기는 어려우므로 처음부터 두껍게 쌓는 것을 피하는 길이 최선이다.

다듬어지는 성벽을 주시하라

성벽수리가 끝나면 컴퓨터가 화면을 한번 정리하게 된다. 그때 불쑥나온 성벽은 제거되게 된다. 블럭이 하나만 동떨어져 있으면 그것은 제거된다. 한줄로 뻗은 벽의 맨 끝 블럭 또한 제거된다. 후반부에 피치못할 사정으로 벽이 두꺼워졌는데 그사이로 포탄이 파고들었다고 가정하자. 당장 손쓸 방법이 없을 것이다. 그때 한 두번쯤 놔둬보면 성벽이 팍팍 제거되어 있을 것이다. 그때는 새롭게, 손쉽게, 가뿐하게 다시 성벽을 쌓을 수 있는 것이다. 단 적의 포병을 견제해 가며 주의하도록 한다. 2인 플레이시 효과적이라 하겠다.

사진 윗쪽이, 원래의 성벽. 아랫쪽은 다듬어진 성벽

전함을 차별화하자

1P시 게임이 계속 진행됨에 따라 적들은 기하학적으로 불어나버리게 된다. 그 많은 적들을 닥치는대로 공격하기보다는 어느 전함인지를 판별해가며 조리있게 공격하는것이 훨씬 도움이 된다. 갈색 전함은 우선 제쳐두고 검은색 전함이라던지 돛을 올린 전함을 먼저 노려야 한다. 돛을 단 전함은 흔히 멀리있는 수가 많으므로 그걸 맞추기 위해서는 대포도 멀리 날아가야 한다. 때문에 날아가는 시간이 길어지고 실수를 하면 그만큼 시간적으로 불리해지기 마련이다. 전함은 날아오는 포탄을 보고 피하므로 한곳에만 집중적으로 퍼붓게 되면 모두 빗맞는 수가 많다. 멀리있는 적을 공격할때는 그만큼 신중히 처리해야 한다. 검은색 전함의 경우 바다 멀리에 있을 때는 그리 문제가 되지 않지만 일단 육지쪽으로 붙게 되면 일이 심각해지게 된다. 전투가 끝나게 되면 곧 포병을 육지로 상륙시키므로 끝나기 전에 빨리 침몰시켜야 한다. 내구력이 세전함 중 가장 강하기 때문에 제거하기도 힘이들지만 그렇더라도 이 전함만은 꼭 없애야 한다.

돛을 단 배의 포탄. 붉은 색으로 아주 강렬해 보인다

성을 최대한 획득한다

중간중간 터를 닦아놓는 것도 훌륭한 전법이 될 수 있다

성을 하나 얻을 때마다 지원되는 포는 하나씩 늘어난다. 본성에서 이웃 성으로 연결하는 방법도 있고 이웃성만 따로 얻는 방법도 있다. 정말 급할때는 성주위에 아주 좁게 벽을 두른 다음 다른 빈 터에 공간을 만들어 그곳에 포대를 설치하는 것도 좋은 방법이 되겠다.

성벽, 포대중 어느 것을 공격할 것인지를 잘 판단한다

2인 플레이시 아군의 대포는 많은데 반해 상대의 대포가 얼마 없을 때 상대의 성벽을 공격하는 것보다 상대의 대포를 공격하는 것이 효과적일 수 있다. 상대의 성벽이 두꺼울 때는 성벽을 공격하는 것이 효과적일 수도 있다. 상대가 아무리 많은 포대를 가지고 있다 하더라도 벽을 수리하지 못하게 한다면 졸지에 승리하는 수도 있는 것이다.

포가 두쪽 다 많을 때는 전투가 상당히 치열해진다. 화면 위로 퍼부어지는 포탄을 바라보고 있노라면 아주 시원시원한 기분마저 느껴진다

상대의 포대수가 빈약할 때는 아예 씨를 말려버리자

벽을 띄엄띄엄 무너뜨리자

포가 많다고 해서 벽을 전부 무너뜨리려 하지 마라. 벽이 하나도 없는 상태에서 다시 둘러싸는 것은 오히려 쉬울 수 있다. 성벽을 띄엄띄엄 무너뜨리게 되면 상대는 계속 복구하다가 결국엔 성벽이 두꺼워져 버리며 이것이 승리로 이어질 수 있게 된다.

왼쪽과 같은 공격보다는 오른쪽과 같은 공격이 상대를 훨씬 당황하게 만든다.

마지막 블럭을 잘 활용하라

블럭을 허겁지겁 놓다 보면 시간이 다 갔을때 매우 긴장하게 된다. 시간은 0이 되고 블럭은 단 하나만 남아 있게 된다. 겁먹지 말고 적당한 곳을 차근차근 생각해 놓도록 한다. 마지막 블럭은 시간이 다 갔더라도 약간 더 지속시킬 수가 있다. 그 시간도 극히 짧기는 하나 그 긴박감에 비하면 상당히 위안이 될 수도 있는 시간인 것이다.

포대는 내륙에 위치시켜야한다

포대가 벽(화면의 테두리)쪽이나 강가에 있게 되면 성벽을 쌓는데 지장을 주게 된다. 가능한한 내륙에 위치시키는 것이 좋다. 그리고 적병이 육지에 많이 상륙하는 경우는 포대로 성을 감싸는 것도 좋은 방어가 될 수 있다. 특히 불포탄을 많이 맞았을 경우 포대가 성을 방어하고 있으면 다른 성에서 잠시 대피하다가 잠잠할 때 다시 그 성을 되찾는 것이 가능해지게 된다. 장기전에서 유리한 전법이다.

포대는 내륙에 위치할 수록 편한 것

벽쪽의 포대는 아군이 아니라 적군이다!

이 게임을 즐기는 유저에게

흔히 어떤 게임이건 끝을 보려고 악착같이 하는 사람이 있는데 이 게임만큼은 그렇게 하지 않기를 바란다. 재미로 조금씩만 할때는 정말 재미있는 게임이 될 수 있지만 계속 하다가 일이 안풀릴때는 정말로 짜증이 나는 게임이 될수도 있다. 스트리트 화이터 2와 같은 격투 액션게임에 비하면 높은 박진감은 없지만 세심한 부분까지 머리를 짜내도록 유도를 해주는 매력은 있다. 다시 말하면 장점과 단점을 다 보유하고 있다는 말이다. 게임을 하다보면 상당한 수학적 원리가 필요하면서 액션적인 면도 강하기 때문이다. 요즘 문제가 되고 있는 폭력 액션게임에서 떠나 한번쯤이라도 램 파트를 잡고 중세로 돌아가 전투를 개시해 보면 어떨까? 하지만 요점은 너무 빠져들어 오기로 게임을 하지 말라는 것이다. 어느 게임이든 마찬가지이겠지만 이 게임도 시뮬레이션+퍼즐+액션의 성격을 겸비하고 있기때문에 지나친 게임은 삼가하는 편이 좋을 것이다. 다 깨야 제맛을 느끼는 롤플레잉같은 성격의 게임도 아니고 하니 그저 재미로, 친구간에 즐겁게 즐기는 것으로 이용하기 바란다.

게임챔프에 침입한 특공요원에게 챔프점수로 무차별 반격!

애독자 여러분들이 게임챔프에 보내주시는 사랑에 저희는 도저히 가만히 당하고 있을 수만은 없었습니다. 게임챔프 3월호(본지 P 123)에 발표됐던 열성 애독자의 작품들은 빙산의 일각에 지나지 않습니다. 그동안 게임챔프 편집팀은 열성 애독자의 작품들에 챔프점수로 반격을 가했지만, 오히려 사랑의 역공은 더 심해지는 듯 했습니다. 한편으로는 공격에 여념이 없는 열성 애독자들이 귀중한 시간을 잃고 있는 것 같아 안타깝기도 했지만, 예상외로 대다수 열성 애독자들은 치밀한 시간 계획으로 사랑의 작품을 만들어 공격을 해왔음을 알 수 있었습니다.

"살려주세요! 학교축제때 전시품으로 준비한 것인데 게임챔프에 꼭 보내고 싶었습니다" 마감직전에 헐레벌떡 숨을 몰아쉬며 게임챔프에 침투한 송기호(경문고 2년)특공요원. 그림에 나름대로의 감각을 지닌 그는 이번 축제의 전시회에 무난히 입상을 했다. 가로 48cm*세로 64cm 대형액자에 미술용 모래를 사용해서 드래곤볼 Z Ⅱ의 손오공을 멋지게 그렸다. 하지만 미술 선생님의 점수는 적었다나? 이유는 미술 선생님이 게임을 모르기 때문이라고 말하는 그의 장래 희망은 게임 디자이너라고 한다.

쫄병〉게임!(충성, 멸공, 단결 등은 군대에서의 인사구호, 게임은 게임챔프 에서의 인사구호)편집부 대장님. 송기호 특공대의 공격(작품)에 대한 처리방안을 어떻게 하오리까?

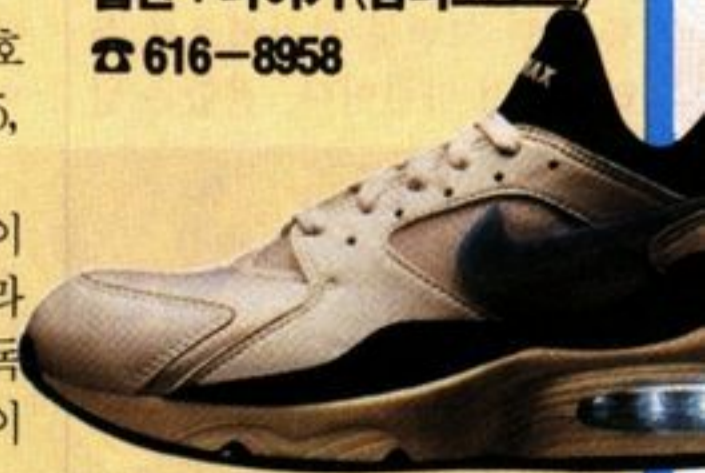
대장님〉그 용기와 미술적 감각의 공격에 챔프점수로 반격을 명하노라!

쫄병〉예. 알겠습니다. 송기호 특공요원은 챔프점수 5,000점을 받으세요.

아니? 송기호 특공요원이 게임챔프의 정기 구독자라고? 그렇다면 정기 구독자의 기본 점수 1,000점이 합산되는데…

⇨챔프점수 5,000점 더하기 1,000점은 6,000점! 흐흐~ 송기호 특공요원! 무려 6,000점을 받으세요!!!

송기호 특공요원은 챔프점수 6,000점에 해당하는 「삼나스포츠」 협찬 상품 「나이키 에어발리 스틱포스 최고급 농구화」 1 켤레를 받아야만 한다. 흐흐~ 약올르지?

협찬 : 나이키(삼나스포츠)
☎ 616-8958

송기호

삼나스포츠, '93 나이키 체육상 수여

최근 삼나스포츠(대표 : 한승희)는 전국 나이키 대리점을 통해 50여개 중학교에서 추천을 받은 100여명의 졸업생에게 '93 나이키 체육상을 수여했다.

지난 2월 10일부터 2월 16일까지 열린 졸업식에서 수여된 나이키 체육상은 미래의 기둥이 될 꿈나무들에게 체육의 중요성과 체육활동의 적극적인 참여를 장려, 건전한 국민체육의식을 고취시킨다는 취지 아래 제정, 올해로 제 3회를 맞이하게 됐다. 삼나스포츠는 그동안 국가대표 선수를 비롯하여 각 운동팀과 선수, 사회체육 경기단체에 지속적인 후원 및 나이키 농구교실, 나이키 엘리트 에어로빅 행사 등을 통해 스포츠 저변 확대를 위해 노력했는데, 앞으로도 이런 프로그램을 더욱 확대 발전시킴으로써 전문 체육인 뿐만 아니라 우수 선수 발굴 육성을 통해 국민 체육 발전에 기여코자 한다.

코카콜라 장학회

한국 코카콜라에서는 매년 전국 175개 고등학교를 대상으로 각 2명씩 350명의 장학생을 선발, 등록금을 포함한 일체의 학비를 지급한다. 1981년 3월 첫 장학생을 배출한 이래 올해로서 13번째를 맞이하는 이 장학회는 전인원 4,550명에게 총 18억원의 장학금을 지급했다. 장학생 선발은 학교장의 추천을 받아 선발하는데, 고등학교 2, 3학년 재학생 중에서 영세가정의 자녀, 무의탁 학생, 학비조달을 위해 직업을 가지고 있는 고학생들을 대상으로 한다. 코카콜라 장학회의 특징은 지역별, 학교별 집중 현상을 방지하기 위해 매년 선정 고등학교를 50%가량 교체하고, 일반적인 기업장학금과는 다른「기부성 장학금」으로 운영된다. 기업이나 재단이 일정기금을 마련하여 이 기금의 수익금으로 장학금을 지급하는 형식이 아니라, 기업 수익금중 일정액을 출현하여 장학금으로 지급하는 것이다. 매년 3월초 선정된 고등학교에서 추천을 받아, 심사해서 3월 말 서울 및 경기 일원의 학생들에게 장학금을 지급하고 지방은 송금한다.

나이키 에어 맥스 시리즈 시판

삼나스포츠는 최근 첨단 기술공학의 결정적인 에어 맥스(AIR MAX)시리즈를 자체 개발, 시판에 나섰다. 나이키 에어 맥스 기술공학으로 완성된 이 신제품 시리즈는 운동화의 뒷금치 부분 전체가 에어백으로 구성되어 있어, 경량성과 탁월한 쿠션닝으로 운동선수들의 부상방지 및 경기력 향상에 일대 전기를 마련할 것으로 보인다. 에어 맥스 시리즈에서 런닝화(AIR MAX)는 가장 효율적인 충격흡수 기능으로 충격을 흡수하고, 운동 성과를 높일 수 있도록 에어백의 용량을 최대화했다. 크로스트레이닝화(AIR TRAINER MAX)는 이전의 크로스트레이닝화 보다 35%이상 쿠션닝을 증가시켰고 유연성을 최대로 하여, 조깅, 휘트니스, 웨이트 트레이닝, 구기종목 등 다양한 운동을 하는 스포츠맨들에게 이상적이다. 농구화(AIR FORCE MAX)는 특수공법으로 가장 가벼운 특수 가스를 사용했기 때문에 농구같이 점프력을 필요로 하는 운동등에 적합하여, 체중의 10배까지의 충격에도 안전하고 뛰어난 충격흡수력을 갖고 있다.

유럽전선

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	93/1/16	장르	전략 시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	고에이	용량	8M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	12,800엔	기타	2인 플레이	게임 난이도	ⒶBC DEF

고에이가 내놓은 W.W II(2차 대전) 게임 시리즈의 2편인 이 게임은 전편의 제독의 결단과는 달리 보다더 세밀한 전략 체계를 채택하고 있다. 이 부분이 일본에서는 나름대로 시뮬레이션적 완성도를 높였다고 평가받고 있지만 국내 유저들 입장에서 볼때는 더욱 어려워진 부분이다. 이에 게임 챔프에서는 각 명령어 커맨드의 완전 해석과 동시에 전략 지침서를 소개하고자 한다.

군단은 이 게임을 진행하는 최고 단위이다. 군단은 다시 사단으로 나뉘어 지고 사단은 다시 연대, 연대는 다시 대대로 나누어 진다. 여러분은 이 구성 내용을 확실히 파악해서 전장에 있어서 적절한 지령을 내려야 한다.

군단(軍團)

최대단위의 부대조직. 군단장이 지휘를 하게 된다.

군단사령부(軍團司部)

군단전체를 지휘하는 부대. 사령부 안에는 참모본부가 있고, 작전참모와 정보 참모가 있다.

작전 참모(作戰參謀)

전술입안을 담당한다. 능력치는 '特部(특수부대)' 커멘드등의 성과에 영향을 미친다.

정보 참모(情報參謀)

정보수집을 담당한다. '情報(정보) 커멘드'를 시행하면 각종의 정보를 전한다. 또, 능력치는 '空軍(공군)' 커멘드등의 성과에 영향을 미친다.

사단(師團)

군단을 구성하는 부대단위. 4개 사단이 있다. 사단장이 전체를 통솔하고, 군단장으로 부터 받은 임무에 따라 각 연대에 행동을 지시한다.

연대(連隊)

사단을 구성하는 부대단위. 전술화면의 대지도, 중지도 위에 표시되는 부대.

연대, 전투단, 공병단, 보급단의 4종류가 있고, 각각 행동목적이 다르다. 한개 사단에 대해 4개의 연대+2개의 전투단+1개의 공병단+1개 보급단. 합계 8개 연대까지 편성이 가능하다. 연대번호의 십자리 단위는 소속 사단의 번호이고, 일자리 단위는 부대형태를 나타낸다. 예를 들어, 41~44는 4사단 소속 연대, 35~36는 3사단 소속 전투단, 27과 18은 각각 2사단 소속 공병단, 1사단 소속 보급단이 된다.

연대(連隊), 전투단(戰鬪團)

전투를 주 목적으로 하는 부대. 보병, 포병 전차등의 대대를 가진다. 한개의 연대에는 6개 대대, 전투단에는 4개 대대까지 배치 가능하다.

공병단(工兵團)

다리를 놓는다던가, 지뢰를 설치하는 등 전장에서의 공작을 담당하는 부대. 공병대대를 4개 대대까지 배치 가능하다.

보급단(補給團)

보급이나 수리를 담당하는 부대. 보급대대와 수리대대를 합계 4대대 까지 배치 가능하다.

대대(大隊)

연대를 구성하는 부대단위. 전투화면상에 표시되어, 전투중에는 각각의 대대가 개별적으로 행동한다. 대대는 배치되는 병기에 의해서 보병대대, 전차대대 등의 여러가지 종류가 있다.

보급화면

보급은 군단을 운영하는데에 있어서 빠질수 없는 것이다. 설사 전투에 계속 이긴다 하여도, 물자가 부족하게 된다면 위기에 빠지게 된다. 이동이나 전투를 하면서도 항시 보급로를 확보해 두어야 한다.

보급의 방법

군단장이 지휘하는 사단에는, 전술명령의 전술로 각 연대에 보급을 명한다. 그 이외의 사단은 각 사단장의 판단으로 행한다. '編成(편성)'의 '都市(도시)'에서 각 도시의 보급방침을 지시하면, 각 사단은 그에 따라 행동한다. 공중보급을 행하는 경우는 실행일의 전날에 '空軍(공군)'의 '輸送(수송)'으로 공군에게 의뢰한다.

보급물자의 종류

보급물자에는 연료, 탄약, 식료의 세종류가 있다. 각각 부족

도시의 기능

도시는 점령, 방위의 목적이 되는 것 외에도 군단에의 보급기지로서의 기능을 갖고 있다. 또, 도시에는 군단과는 별도로, 수비대라고하는 부대가 주류하고 있는 경우가 있어서, 전투시에는 군단장의 의사와는 관계없이 전투에 참가한다.

도시의 보급물자

도시에는 많은 보급물자가 저장되어 있다. 이 물자는 '要請(요청)'으로 군의 상층부로부터 각 도시에 보급된다. 또, '編成(편성)'의 '都市(도시)'로 각 도시에 저장량을 조정하

보급물자의 보급을 조정

하게 되면 사기가 떨어진다.

보급로

보급로는 게임이 개시되었을때, 각 군단이 세력을 확보하고 있는 방향에 있다. 예를 들면 시나리오 4, 노르망디 전투에선 연합군의 보급로는 해안측이 된다. 군으로 부터 도시의 물자의 보급이나 병기의 보충은 보급로를 통해 수행된다. (화면상에는 표시되지 않는다.) 자군의 도시가 적군에 포위되어서, 보급로가 있는 방향에 적군이 끼어들면, 그 도시의 보급로가 단절된다. 이 경우, 군으로 부터 도시의 보급, 보충이 불가능하게 된다. (공중수송이나 공중낙하는 제외)

는 것이 가능하다.

수비대의 움직임

도시에는 수비대가 주류하는 경우가 있어서, 소속된 도시가 공격받는 경우 출격한다. 도시에 있는 적 연대와 수비대를 전멸시키면 그 도시를 점령할 수 있다. 수비대의 병력은 군단에 편입시키는 것이 가능하다. 수비대가 있는 도시에 들어가, '編成(편성)'의 '部隊(부대)'를 실행하면 된다.

내구도

도시에 방어력을 표시한다. 수치가 높을수록 수비대의 능력이 높아진다. 공격을 받으면 내려가고, 점점 회복된다.

각 데이타 설명

장군 데이타

장군은 군단장, 사단장등 지휘를 담당하는 인물.

國籍(국적)

소속하는 국명. '情報(정보)'의 '將軍(장군)'으로 프로필 표시때, 얼굴 그림 옆의 국기로 표시된다.

指揮(지휘) —최고 99—

군단이나 사단을 지휘하는 능력을 표시.

魅瘋(매력) —최고 99—

지휘관으로서의 매력을 표시한다.

勇猛(용맹) —최고 99—

전투시에 발휘되는 용맹함을 표시.

體瘋(체력) —최고 99—

체력을 표시한다. 화면엔 표시되지 않는다. 사단의 지휘를 하고 있으면 점점 떨어진다. 떨어진 체력은 그 장군이 지휘를 하고 있는 사단을 휴식시키면 회복된다. 전투가 계속되어 체력의 저하가 심한 사단장은 '編成(편성)' 커멘드의 '人事(인사)'로 대기중인 장군과 교대시켜 휴양시킨다.

戰車(전차), 步兵(보병), 砲兵(포병) —최고 99—

각각의 대대에 대한 지휘능력을 표시한다.

擔當(담당)

담당하고 있는 직책 혹은 사단명을 표시한다.
군단장은 軍, 제 1사단장은, 정보참모는 情… 등으로 표시된다.

經驗(경험) —최고 99—

전투경험을 표시한다.

전투에 이기면 수치가 1상승한다.

이 수치가 올라가면 다른 능력치에 가산된다.

연대 데이타

現在地(현재지), 目的地(목적지)

부대가 있는 지점과 이동 목적지를 좌표로 표시한다.

任務(임무)

현재 주어져 있는 임무를 표시한다. 점령이라면 占, 공격이라면 功, 이라는 머릿글자 한 글자로 표시된다. 아무것도 없는 경우엔 임무가 지시되어 있지 않는 경우이다.

연료, 탄약, 식량

연대가 보유하고 있는 물자의 량을 그림으로 표시한다. 이것들은 이동이나 전투에서 소비되어, '戰術(전술)'의 '補給(보급)'이나 '空軍(공군)'의 '輸送(수송)'으로 보급된다.

士氣(사기) —최고 99—

병사들의 사기를 표시한다.

이 수치가 높을수록 적극적으로 전투에 임하게 된다. 전투에 이기면 상승하고 패배하면 떨어진다. 또, 연대가 보유하고 있는 물자가 부족할 경우에도 줄어든다.

疲勞(피로) —최고 99—

병사들의 피로도를 표시한다.

이 수치가 상승하면 전투력이 저하된다. 전투나 이동을 행하면 상승된다. 야간의 경우엔 주간보다도 상승도가 높아진다. 또, 식량이 부족하면 급격하게 상승한다. 연대를 휴식시키면 피로가 회복되어 수치가 저하된다.

練度(훈련도) —최고 99—

대대 병사들의 훈련도를 표시한다. 전투에 이기면 상승한다. 이 수치가 높을수록 전투에 강해진다.

대대 데이타

兵瘋(병력)

대대의 병력을 표시한다. 병력이 0이 되면 그 대대는 전멸한다. 보병 대대의 경우에는 병사수, 전차대대나 장갑대대의 경우엔 전차나 장갑차량의 댓수를 표시한다.

士氣(사기) -최고 99-

병사들의 사기를 표시한다. 이 수치가 높을수록 적극적으로 전투에 임하게 된다.

疲勞(피로) -최고 99-

병사의 피로도를 표시한다. 이 수치가 상승하면 전투력이 저하된다. 사기가 0인 상태에서 피로가 99가 되면 그 대대는 전멸한다.

度(훈련도) -최고 99-

대대의 병사들의 훈련도를 표시한다. 이 수치가 높아지면 전투에 강해진다.

故障(고장)

고장난 병기의 수를 표시한다. 이 병기들은 전투가 불가능하다. 보급단의 수리대대에게 수리를 명하면 이 수치는 저하된다.

전술화면 설명

각 연대가 지시된 목표에 이동하기도 하고, 보급이나 공작 따위를 행하는 화면.

커멘드 판넬의 조작

커멘드 판넬을 조작해서 커멘드를 선택한다.

스타트 버튼 : 기능 커멘드

A 버튼 : 맵 포인터 표시

B 버튼 : 한시간의 대기

C 버튼 : 커멘드의 선택

맵 포인터의 조작

맵 포인터는 맵 위에서 이동 목적지, 도시 부대등을 지정할 때에 표시되어 이하의 조작을 행할수 있다.

A 버튼 : 그 위치의 부대, 지형의 데이타를 표시. 情報(정보)의 部隊(부대)와 같은 데이타를 표시하게 된다.

B 버튼 : 커멘드 판넬의 조작으로 돌아간다.

C 버튼 : C 버튼을 누르면 대지도가 표시된다. 이 지도는 방향 버튼으로 스크롤 되고, B 버튼을 누르면 맵 포인터의 조작으로 돌아온다.

대지도

전술 커멘드 해설

전술화면에선 시간은 1시간마다 진행되고, 플레이어는 1시간에 한번, 전술 커멘드를 내릴 수 있다.

날씨에 의한 행동제한

날씨에는 맑음, 구름, 흐림, 비, 폭풍우, 눈, 안개, 태풍의 7종류가 있다. 악천후(맑음 이외의 날씨)일 때엔 연대의 이동속도가 느려지며 적 연대를 발견할 확률이 낮아진다.

시간대에 의한 행동제한

22시 부터 5시 까지는 야간이 되어 이 시간대의 연대가 행동하면 통상보다 피로도가 높아진다.

戰術(전술)

전술 커멘드

각 사단에 작전행동을 명령한다.

전술 명령을 선택하면 먼저 지시를 내릴 사단을 결정한다. 이때, 위임을 선택하면 어떤 사단을 사단장에 맡길 것인가 선택하는 것이 가능하다.

＊사단장에서 맡길 경우

임무지시 화면

사단장에게 임무를 지시하게 된다. 지도상에서 임의의 위치를 지정한다. 임무는 2개까지 지정하는 것이 가능하다. 임무는 우선 순위가 없고, 어떤 임무도 동등하게 취급된다. 지시된 임무가 모두 종료되면 사단은 대기상태가 된다. 이하의 세종류 임무를 지시하는 것이 가능하다.

이동 : 지시된 곳으로 이동한다.

점령 : 지시된 도시를 점령한다.

유지 : 자군의 도시를 방어한다. 적에게 도시가 점령된 경우 임무는 종료된다.

＊군단장이 직접 지휘를 할 경우,

선택한 사단의 각 연대에 커멘드와 행동목표를 지시한다.

각 연대는 명령을 달성하면 대기상태가 된다.

명령 가능한 내용은 각 연대의 종류에 따라 틀려진다.

모든 연대의 공통커멘드

공통 커멘드

게임난이도 도표 유럽전기 도표

명령	목표	내용
移動(이동)	임의	지정한 지점에 연대를 이동시킨다.
補給(보급)	아군	다른 연대에 혹은 도시로 부터의 보급을 명한다. 연대가 도시에 있는 경우엔 연대와 도시중 어느쪽을 대상으로 할지 선택한다.
追尾(추미)	아군	지정한 연대를 쫓아갈 것을 명한다.
休息(휴식)	임의	지정한 장소에서 연대를 휴식시켜 피로도를 회복시킨다. 필요 이상의 휴식을 취하게 하면 병사의 사기가 떨어지는 경우도 있다.

연대, 전투단의 커멘드

명령	목표	내용
占領(점령)	적도시	적 도시에 점령을 명한다.
攻擊(공격)	적연대	적 연대의 격파를 명한다. 연대를 놓치던가 전멸시키면 커멘드 종료가 된다.
防御(방어)	자도시	아군 도시의 방어를 명한다.
爆破(폭파)	다리	지시한 다리의 폭파를 명한다.

공병단의 커멘드

명령	목표	내용
地雷(지뢰)	임의	지뢰의 부설, 철거를 명한다. 지뢰가 미설치된 지점을 선택하면 부설, 지뢰가 설치된 지점을 선택하면 철거가 된다. 지뢰는 다리, 강, 도시에는 설치할수 없다.
架橋(가교)	하천	하천에 다리를 놓도록 명한다.
爆破(폭파)	다리	다리의 폭파를 명한다.

공병단의 커멘드

보급단의 커멘드

보급단의 커멘드

명령	목표	내용
(수리)	아군 연대	고장난 병기의 수리를 명한다. 고장 병기수가 줄어들면 공격력이 상승한다.
	아군 도시	연대가 도시에 있는 경우엔 연대, 도시 어느 쪽의 병기를 수리할 것인가를 결정한다.

移轉(이전)

이전 커멘드

軍團(군단), 師團(사단)

군단 사령부, 사단 사령부를 이동시킬 대대를 선택한다.

사령부의 이전에는 시간이 걸린다. 이전이 종료될 때까진 다른 명령은 내릴 수 없다.

人事(인사)

사단장이나 참모의 장군을 교대시킨다. 직책을 지정하고 새로 임무를 맡을 장군을 선택한다. 그 직책을 맡고 있던 장군은 대기중이 된다.

情報(정보)

정보 커멘드

정보 참모가 각종의 정보를 보고한다.

이 커멘드는 시간이 경과하지 않는 것으로 취급된다.

적의 도시의 부대에 관해선 특수부대의 정보로 특수부대가 잠입해 있지 않으면 정보를 얻을 수 없다.

將軍(장군)

장군 정보

장군의 정보와 프로필이 표시된다.

都市(도시)

도시 정보

도시의 정보가 표시된다.

部隊(부대)

부대 정보

각 연대, 대대, 병기의 정보가 표시된다.

兵器(병기)

병기 정보

자군에 배치되어 있는 병기의 정보가 표시된다.

리스트 상태에서 병기를 선택하면 자세한 데이타가 표시된다.

條件(조건)

시행중인 시나리오의 승리 조건이 표시된다.

編成(편성)

편성 커멘드

部隊(부대)

각 연대에 소속되어 있는 대대를 재편성 한다.

연대 끼리 붙어있을 때에만 실행 가능하다.

또, 연대가 도시에 있는 경우엔 그 도시의 수비대로 부터 지휘하의 연대의 대대로 편입 가능하다.

1. 맵 위에서 편성할 2개의 붙어있는 연대를 선택한다.

B버튼을 누르면 종료된다.

쌍방의 연대에 소속되어 있는 전 대대가 표시된다.

2. 각 대대를 연대에 분배하고 병력을 결정한다.

대대의 분배

3. 전 대대의 분배가 끝나면 B버튼으로 다시 1번으로 돌아가 다른 연대의 편성으로 돌아간다.

都市(도시)

자군의 도시에 물자의 저장량을 지시한다.

1. 자군의 도시를 선택한다.

탄약, 연료, 식량에 대한 현재의 저장량이 퍼센테이지로 표시된다.

2. 목표로 하는 저장량을 지시한다.

도시 저장량 지시

그때 도시의 저장량이 목표보다도 적은 경우엔 각 연대가 물자를 공출해서 도시에 보급하고, 반대의 경우엔 각 도시로부터 각 연대에게 물자를 공급한다.

要請(요청)

요청 커멘드

군의 상층부에 물자의 보급이나 병력의 증원을 요청한다.

요청에 회답이 오기까진 수시간이 걸리게 된다.

요청이 승인된 경우 물자나 병력이 전장에 도착할때 까진 몇시간이 더 걸리게 된다.

補給(보급), 補充(보충)

병기의 요청

보급은 물자를 보충은 병기를 요청한다.

보급을 받을 도시를 지정한다.

도시가 적 연대에 포위되어 있으면 보급로가 봉쇄되기 때문에 요청이 승인되지 않는 경우가 있다.

자군의 도시가 없는 경우 이 요청은 실행 불가능 하다.

'빌에 보급물자가 도착했습니다.'

병기를 군단에 배치하게 될 경우엔, 연대를 도시에 이동시켜서 전술 커멘드의 편성을 실행한다.

요청의 허가 등을 보고 받는다.

増援(증원)

증원부대가 도착했다.

새로운 연대의 투입을 요청한다. 요청이 승인되면 투입될 연대는 지도의 끝에 출현한다. 증원 연대의 연대번호와 병기의 편성을 지정해 주어야 한다.

空軍(공군)

공군 커멘드

공군에게 지원을 의뢰한다. 수송기는 9시부터 17시에 맑을 때 밖에 비행 불가능 하다. 악천후의 경우 공정부대와 수송은 날씨가 회복될때까지 연기된다.

爆擊(폭격)

폭격당하는 도시

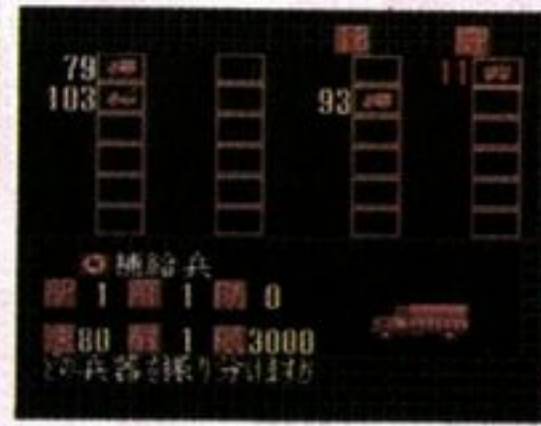
적 연대나 도시를 하늘에서부터 폭격한다. 요청의 1시간후에 실행된다.

공격 목표를 지정하여 폭격기 수를 결정한다.

空挺(공정부대)

공정부대를 낙하산 강하시킨다. 강하한 부대는 새로운 연대로서 군단의 행동에 가담하게 된다.

공정 부대의 강하는 요청한 다음날에 실행되기 때문에 날짜가 바뀌었을 때 강하할 시각을 지정한다.

1. 강하할 연대의 번호를 선택
2. 연대에 속할 각 대대의 병력수를 입력한다.

병력수의 입력

3. 공정부대 사령부를 어느 대대에 놓을 것인가 지정한다.
4. 부대의 강하 지점을 지정한다.

강하 가능한 지형은, 도로, 평지, 언덕, 사막, 황무지의 다섯 종류이다. 강하지점에 자군연대가 있을 경우 그 옆에 강하한다.

강하 지점에 적 연대나 지뢰가 부설되어 있는 경우 그 옆에 강하하지만, 피해를 받는 경우도 있으니 주의할 것.

공수부대가 강하했다.

5. 수송기 수가 표시되어 강하 준비가 개시된다.

輸送(수송)

공중으로 부터 보급물자를 투하한다.

물자의 투하는 요청한 다음날에 실행되기 때문에 날짜가 바뀌었을때 투하할 시각을 지정한다. 투하 물자가 너무 많으면 받는 연대나 도시가 보유할 수 없는 양은 폐기된다.

1. 수송할 탄약, 연료, 식량의 양을 결정
2. 물자의 투하지점을 지정한다.

투하 가능한 지형은 자군도시, 도로, 평지, 언덕의 4가지이다.

투하지형은 자군의 도시던가 투하하는 시간에 자군의 연대가 있는 위치에 한정된다.

3. 수송기 수가 표시되어 수송 준비가 개시된다.

特部(특수부대)

특수부대 커멘드

특수부대를 적 도시나 적 연대에 잠입시켜 여러가지 지시를 내린다.

奇襲(기습)

특수부대가 기습에 성공했다.

적의 도시나 연대를 기습한다.

성공하면 수비대나 연대의 병력이 감소한다.

破壞(파괴)

적의 도시에서 파괴활동을 행한다.

성공하면 도시의 내구도가 저하되고 저장물자가 감소된다.

切斷(절단)

적 연대나 적 도시의 통신을 끊어 연락망을 혼란시킨다.

통신망을 단절당한 연대는 시간이 흐르면 회복된다. 또, 통신가능한 자군의 도시나 연대에 인접하면 일시적으로 회복한다. 통신망을 단절당한 연대는 새로운 명령이 전달되지 않게 되어, 회복할 때까지 단절당하기 전의 명령을 속행하며 부대의 발견보고도 되지 않는다.

暗殺(암살)

각 적연대의 지휘관을 암살한다. 지휘관이 없어지면 연대의 전투력은 저하된다. 지정한

연대에 군단이나 사단의 사령부가 있을 경우엔 군단장이나 사단장을 암살한다.

情報(정보)

적군의 도시나 연대의 정보를 수집한다.

정보수집에 성공하면 정보의 도시나 부대의 데이타를 보는것이 가능해 진다.

待機(대기)

몇 시간 대기할까를 입력한다.

내릴만한 커멘드가 없어서 시간을 보내고 싶을 때 실행한다.

전체명령

하나의 연대에 속하는 모든 대대에 일괄하여 같은 명령을 내린다.

어느 연대에 명령을 내릴까를 선택하여 연대에 대해 이동, 공격, 유격, 방어, 후퇴의 커멘드를 내린다. 전체 명령을 내린 뒤에도 각 대대에 대해 커멘드를 변경하는 것이 가능하다.

전투

이동

지정된 지점으로 이동한다. 이 명령을 받은 대대는 공격을 일체 행하지 않고 목표지점으로 최단 코스로 이동한다. 목표지점으로 도달할 때까지 걸리는 이동 시간은 대대의 병기의 종류, 훈련도, 피로도, 진입하는 지형에 의해 변화한다.

목표지점에 도착하게 되면 방어 커멘드로 전환된다.

공격

지정된 목표를 공격한다. 이 명령을 받은 대대는 공격목표까지 이동하여 사정거리에 들어오면 공격을 개시한다. 공격목표에는 적 대대나 도시에 있는 방어 진지를 지정한다. 공격에 걸리는 시간은 이동시간과 같다. 공격목표인 대대를 전멸시키던가, 방어진지의 내구도가 0이 되면 명령 중지가 되어. 방어 커멘드로 전환된다.

유격

지정된 목표에 이동하여 그 도중에 사정거리내에 들어온 적 대대를 공격한다. 목표에는 적 대대나 지형을 지정한다.

목표지점으로의 이동이 완료되면 명령종료가 되어 방어 커멘드로 전환된다.

방어

이동을 행하지 않고 사정거리내에 진입해온 적의 대대를 공격한다. 이 커멘드는 다른 커멘드로 변경될때까지 속행된다.

후퇴

전투를 포기하고 퇴각한다. 후퇴가능한 구역이 표시되므로 후퇴지점을 그 지점내에서 지정한다. 공격을 행하지 않고 그 지점까지 이동하여 후퇴한다.

후퇴 불가능한 상황

대대에 소속된 병기가 연료부족으로 이동할 수 없는 경우 후퇴할 수 없다. 또,후퇴 지점의 화면 밖에 다른 연대가 인접해 있을 경우, 대대가 이동불가능한 지형이 있을 경우, 적 도시가 있을 경우, 지뢰가 있을 경우 등의 경우에도 후퇴 불가능 하다.

시나리오와 승리 조건

시나리오는 연대순으로 6개가 있고, 또 모든 시나리오를 통해 플레이 하는 캠페인 모드가 있다. 각 시나리오에서의 플레이어의 목표(승리조건)는 지정된 도시를 점령, 방위하는 것이다.(방위하는 경우엔 시나리오의 기한이 끝날때 까지 도시를 유지하면 된다.) 승리조건이 두가지인 경우엔 둘중의 한쪽을 달성하면 된다. 연합군이나 추축군중 어느쪽이 승리조건을 달성하게 되면 게임은 종료된다..

전 시나리오 공통의 조건

시나리오 마다의 승리조건 외에도 다음과 같은 전 시나리오 공통조건이 있다.

적 군단을 전멸시키면 승리하게 되고. 자군의 군단장이 전사하면 패배가 된다.

캠페인 모드

캠페인 모드에서는 플레이어는 추축군측으로 플레이하여 시나리오 1부터 순서대로 시작한다. 각 시나리오의 승리조건을 달성하면 다른 시나리오로 진행된다. 시나리오 6을 끝마치면 승리하게 된다. 도중에 패배하면 거기서 게임은 종료가 된다.

군단과 장군의 지속

다음 시나리오로 넘어갈 때엔 군단과 장군은 그대로 남아 데이타도 그대로 가지고 가게 된다. 또, 다음 시나리오가 진행될때 군단에 강력한 신형 병기가 배치되는 경우도 있다.

시나리오를 클리어 했다.

1 시나리오●프랑스 침공전

1940년 5월 10일부터 1940년 6월 22일

연합군측의 승리조건

세단(セダン)의 방어

산미셀(サンミシェル)과 레텔(レーテル)의 방위

추축군측의 승리조건

세단(セダン)과 산미셀(サルミシェル)의 점령

세단(セダン)과 레텔(レーテル)의 점령

배경 설명

1939년 9월 독일의 폴란드 침공에 대해 영국, 프랑스가 도이치에 선전포고 제 2차 세계대전이 발발했다. 개전후 얼마 동안은 전투가 일어나지 않았지만 1940년 4월 독일군은 덴마크와 노르웨이를 침공한다. 독일의 공세를 예상하고 있었던 영국, 프랑스군은 벨기에의 북부에 주력부대를 집결시켰다. 그러나 도이치군은 그 틈을 노려 벨기에 남부에 알덴느 숲을 통과하는 작전을 세우고 있었다. 알덴느는 구릉지대로 전차부대는 통행불가능이라고 생각되어졌기 때문에 영국, 프랑스군의 병력이 얼마 없었던 것이다.

5월 10일 도이치 군은 네덜란드, 벨기에에 침공을 개시했다. 그러나 이것은 양동작전에 지나지 않았던 것이다. 이때 주력 독일 장갑사단은 연합군이 예상도 할 수없는 장소를 진군하고 있었다…

시나리오 ● 북아프리카 전투

1942년 5월 26일부터 1942년 7월 5일

연합군측의 승리조건

토브룩(トブルク)과 시티레제그(シティレジェーグ)의 방위

토브룩(トブルク)과 베르하메드(ベルハメド)의 방위

추축군측의 승리조건

토브룩(トブルク)의 점령

시티레제그(シティレジェーグ)와 베르하메드(ベルハメド)의 점령

배경 설명

1940년 6월 이탈리아는 독일의 승리를 기회로 추축군으로서 참전, 동년 9월 자국령 리비아로부터 영국령의 이집트에 침공했다. 그러나 이탈리아군은 병력으로서는 압도적 이었음에도 불구하고 구식의 장비와 전차밖에 가지고 있지 않았기 때문에 참패하여, 역으로 영국군의 리비아 영내의 침공을 허용하고 만다. 1941년 2월 롬멜장군이 이끄는 독일군이 북아프리카 전선에 도착했다. 겨우 3개 사단에 지나지 않았지만 롬멜은 압도적인 강함을 과시하며 계속 영국군을 이집트 국경에 가까운 토브룩까지 밀어붙여 포위했다. 영국군은 급히 토브룩의 수비를 강화하여 독일군의 맹공을 견더나갔다. 그 뒤, 전투는 교착상태에 빠진다. 1942년 5월 26일 독일군은 진군을 재개, 우회하여 측면으로 부터 토브룩을 공격하려 하였다. 토브룩을 탈환하여 일거에 이집트까지 진격한다 이것이 롬멜의 목표였던 것이다.

3 시나리오● 쿠르스크 기갑전

1943년 7월 5일부터 1943년 9월 5일까지

연합군의 승리조건

베르고로드(ベルゴロド)의 방위

오보얀(オボヤン)과 프로호로프카(プロホロフカ)의 방위

추축군의 승리조건

베르고로드(ベルゴロド)와 오보얀(オボヤン)의 점령

배경설명

1941년 6월 독일은 독.소 불가침 조약을 일방적으로 파기하고 대 독.소전에 돌입한다. 독일군은 수주간으로 소련을 제압할 예정이었지만 예상외의 저항으로 늦어져 전투는 장기화 되었다. 1942년 8월. 독일군은 스탈린그라드 공략을 개시했지만, 수개월간의 격렬한 전투끝에 참패하여 대 손해를 입는다. 이 해말, 소련군은 공세로 전환했다. 다음해 5월, 독일군은 전황을 만회하기 위해 크루스크 부근에 돌출되어 있는 소련군을 기습하는 작전을 세웠다. 그러나 독일총통 히틀러는 신형전차인 팬저를 투입하기 위해 작전개시를 연기하였다. 7월 5일 신형전차의 배치를 마치고 드디어 쿠르스크의 진격이 개시되었다. 그러나 소련군은 쿠르스크에 견고한 진지의 구축을 끝내고 장갑부대를 중심으로한 방위태세를 갖추어 독일군을 기다리고 있었던 것이다.

여기에 사상 최초로 보는 대전차전이 시작되려 하고 있었다.

기타 기능 커멘드 설명

전술 커멘드 화면 상태에서 스타트 버튼을 누르면 기능 커멘드 선택 화면으로 넘어가게 된다.

기능 커멘드 화면

戰鬪畫面(전투화면)

전투화면을 볼것인지를 설정한다.

「見る」 모든 전투가 전투화면에 표시된다.

「見ない」 전투의 결과만 표시된다.

「選擇」 전투가 발생하면 화면을 볼지 안볼지를 선택한다.

音(음)

음악과 효과음을 끄거나 킨다.

繪(회)

일부의 그래픽을 표시할것인지를 선택한다.

セーブ(세이브)

게임을 세이브한다.

세이브 할 수있는 공긴은 두곳이다.

ロード(로드)

이전에 했던 게임을 다시 불러낸다.

'연합군 제 15전투단 발견' 적을 찾아냈다.

'통신이 복구됐습니다.'

'제 34연대의 연료가 부족합니다'

'산미시를 단번에 공격하라'

게임의 포인트

1. 한꺼번에 너무 많은 부대를 관리하면 도리어 힘들어진다!

—3개 사단은 위임시키고 1개 사단정도만 직접 관리하는 것이 게임을 제대로 즐길수 있는 방법이다. 그리고 손도 덜 가기 때문에 게임하기에도 편하다.

2. 보급은 할수있을 때 완전히 해두자!

—보급부대는 대개 전진이 늦어지기 때문에 초반에 보급을 소홀히 하면 후반에 가서 낭패를 보는 수가 있다. 보급은 확실히 해두자.

3. 폭격은 여러번 해야 효과가 있다!

—폭격은 적 부대에 대해선 거의 효과가 없지만, 도시에 대해선 어느정도의 효과가 있다. 하지만, 한번만으로는 큰 효과를 기대하기 힘들다. 여러번 똑같은 곳을 계속 폭격하다보면 확실한 효과를 거둘수 있다.

시나리오 1을 통해본 실전 공략

시나리오 1은 프랑스군이 전혀 예측을 못한 통과불능이라고 여겼던 '알덴느'숲을 통과하여 '산미셀'을 점령하여야 하는 시나리오이다.

* 인물선택의 방법 *

인물을 선택할 때에는 여러가지 특성중에 우선적으로 보아야 할 것이 있다. 가장 중요한 것은 '지휘'이다. 이것이 낮으면 다른 능력이 높아도 전투에서 패하기 쉽다. 그 다음으로 중요한 것이 각 사단의 특징에 맞는 병과의 능력이고, 그 다음이 '매력'이다. 가능하다면 '지휘'와 담당 병과는 90이상이 좋다.

군단장 : 만슈타인 드골
작전참모 : 룬트슈테트 보데
정보참모 : 바이엘라인 브느비치
제 1 사단장 : 구데리안 코라프
제 2 사단장 : 케르게 브뉴
제 3 사단장 : 롬멜 브르노
제 4 사단장 : 클라이스트 모네

추축군의 진영

프랑스군의 진영

게임을 시작하면 아군부대는 덴마크 남부 알덴느 숲의 한가운데에 배치되어 있다. 이 숲을 넘으면 목표가 되는 프랑스의 도시들이 있는 것이다. 일단 나는 상부에 1사단 6장갑전투단을 증원요청하고, 1사단에게 '지베'를, 2사단에게 '로크로아'를, 3사단에게 '몬테르메'를, 4사단에게 '브이용'을 점령할 것을 명령했다. 이 전투는 기습작전이니 만큼 스피드가 중요하기 때문에 한꺼번에 몰려 다녀서 서로간의 이동속력을 늦추는 일은 자제해야 하기 때문이다.

서부전선에의 총공격을 개시한다.

* 위임 하는법 *

위임은 '전술'명령에서 '위임'을 선택한후 위임할 사단을 선택하면 사단명 앞에 '任'자가 새겨진다. 위임할 사단을 모두 선택했으면 다시 결정을 선택한후, 앞서 위임을 선택한 사단을 다시한번 선택한다. 그러면 두가지 명령을 선택할 수 있게 되는데, 이미 명령을 수행중이면 遂가 새겨져 있다. 이렇게 해서 위임을 시킬수 있다.

새벽 2시에, 지베 부근에서 적의 1사단이 발견되었고, 3시에는 증원요청이 거절당했으며, 지베 부근에 적 1사단의 연대들이 하나하나 발견되었다.

연합군 제 12연대를 발견했다.

증원의 필요성이 인식되지 않는다.
증원 요청을 거절당했다.

4시에는 몬테르메 부근에서 적 3사단 연대들이 발견되어 적들의 위치가 어느정도 감이 잡히게 되었다.

5시에는 첫 보급이 행해졌고, 8시에는 본격적으로 지베를 폭격하기 시작했다. 폭격이 좋은 점은 지상부대의 희생없이 적 도시의 내구도를 쉽게 줄일수 있다는 점이다. 단, 여러번 반복하지 않는 이상 효과는 그다지 크지 않다. 그리고, 적 연대에 대한 폭격은 거의 효과가 없으니 하지 않는것이 좋다.

보급은 철저히

출격할 폭격기의 댓수를 정한다.

폭격이다!

* 보급을 잘하려면 *

보급은 인물선택과 마찬가지로 우선 순위를 두고 보급하는 것이 좋다. 첫째가 '연료'이다. 연료가 없으면 전진을 못할 뿐만 아니라, 그때그때 보급해 놓지 않으면 전진이 한참 늦어지기 때문에 보급할 수있을 때마다 최고치로 해놓는 것이 좋다. 그 다음이 '식량'이고, 마지막으로 중요한 것이 '탄약'이다. 이것을 잘 지켜 보급을 제때에 해주면 보급이 부족해서 패하는 경우는 당하지 않을 것이다.

9시에는 내가 직접 지휘하는 1사단과 적 1사단의 전투가 벌어졌다.

전투가 벌어졌다.

전투화면을 보지 않는 경우엔 전투 결과만을 따로 볼수 있다.

부대를 배치한다.

2호 전차와 보병과의 전투. 보병은 전차의 장갑에 대해선 속수무책이다.

"적군의 자동차화보병대대를 괴멸시켰습니다!!"

그리고 브이용으로 향하던 4사단이 브이용의 방어군을 물리치고, 점령을 성공하기에 이르렀다.

11시에는 특수부대에게 '지베'의 방어군에 대한 기습을 명령했다. 그리고, 12시에는 3사단이 몬테르메를 점령했다.

폭격을 받는다.

* 특수부대에 대해 *

특수부대는 군대는 통상작전 외에 특별한 임무를 내릴수 있는 부대이다. '기습', '절단', '암살', '정보'등이 대표적인 임무인데, 암살등은 거의 성과가 없고, '기습'과 '정보'가 가장 유용하다. 이것을 중점적으로 활용하는 것이 좋다.

곧장, 나는 3사단에게 로크로아의 점령을, 4사단에게는 승리조건 도시중 하나인 '세단'의 점령을 명령했다.

전투는 전차를 앞세운 아군이 적을 괴멸시키는 정도로 거의 압도적인 전력차로 끝나곤 했는데, 보병이나 포병으로 이루어진 연대는 가끔 고전을 하기도 했다.

13시엔 4사단이 세단주위에 포진해 있는 적 4사단을 발견했다. 이것으로 모든 적의 위치를 알아낸 것이다.

전체 지도를 보면 현재의 전황을 확실하게 알수 있다.

14시엔 공수부대를 출진시키기로 하였다. 3사단 3연대로 배속된 공수부대는 대기하고 있는 3,000명을 모두 로크로아 부근에 낙하하기로 하였다.

공수부대의 낙하를 지시한다.

* 공수부대에 대해 *

공수부대는 수송기로 지도상의 어느 곳에나 낙하시킬 수 있는 상당히 편리한 부대이다. 모두 보병으로 이루어져 있고, 낙하할 숫자를 정밀하게 지정해줄 수도 있고, 투하하는 부대는 1개 연대가 된다. 그리고 공수부대의 낙하는 명령을 내린 다음날 9시에서 17시 사이에 낙하할 시간을 정해주어야 한다. 공수부대를 잘 사용하려면, 낙하할수 있는 모든 병력을 한 연대에 최대치로 분배하여서 강하게 만들어 아군의 전진속도를 생각해서 아군의 전진속도보다 조금 앞선 위치에 낙하시키는 것이 좋다.

16시엔 1사단이 지베를 점령했다.

19시엔 2사단이 로크로아를 점령하여, 일차적인 전선의 형성이 완료되기에 이르렀다. 이 상태에서, 1사단에겐 '빌'의 점령을 2사단에겐 '산미셀'의 점령을, 3사단에게도 '산미셀'의 점령 명령을 내려 적 사단의 중앙부를 돌파하는 계획을 세웠다. 계획은 맞아 떨어져, 23시엔 4사단이 '세단'을 점령하고 '메지엘'로 전진하기 시작했고, 다음날 5시엔 빌또한 1사단에 의해 점령되었다.

이때쯤 되자 적의 대부분의 주력부대는 전멸했고, 적의 보급부대와 공병대의 약간만이 남아있었다.

9시엔 '로크로아'와 '산미셀'의 중간에 공병대가 낙하되었고, 11시엔 '메지엘' 또한 점령되어 전 사단은 '산미셀'을 향해 진군하기 시작했다.

11시엔 이틀간의 전투로 대부분의 장병들이 피로해 있어서 일제 휴식을 실시했다. 휴식은 3시간 정도가 적당하며, 너무 오랫동안 쉬게 하면 오히려 사기가 떨어지게 된다.

이로서, 전투가 다다르게 되었다. 휴식을 마친 전군은 일제히 진군을 개시, 16시엔 산미셀을 눈앞에 두게 되었고, 곧장 공격에 들어가 함락시켰다.

시가전이다.

미지바다의 나디아

오프닝

PC엔진	현 지 발매일	93/01/29	장르	어드벤처	화면외국어수준	일본어 상
	제작사	허드슨	용량	CD-ROM	대 상 연 령	고교생 이 상
	현 지 발매가	6,800엔	기타	백업기능	게 임 난이도	ABC D(E)F

원화를 알고 싶으면 엔화에다 6.8(93년 2월 20일 현재)을 곱하시면 됩니다.

나디아는 일본의 가이낙스에서 만든 게임으로 현재 우리 나라의 MBC를 통해 방영된 애니메이션이기도 하다. 일본에서는 대단한 인기를 끈 작품으로 여러 퍼스컴으로 컨버전 된바 있으며 마침내 엔진 CD로 나오게 된것이다. 장르가 어드벤처로 되어있긴 하지만 사실상 디지탈 코믹 계열에 가까운 게임으로서 조작 방법이 단순하고 스토리 위주의 진행 방식을 채택하고 있다. 게임에 나오는 스토리는 원작과는 다른 오리지널이며 완성도도 매우 높다. 게임에 나오는 스토리와 캐릭터를 중심으로 공략을 소개하고 자한다.

전설의 표문

汝は冒險者
(당신은 모험자인가)
危險という名のをくぐり拔け
(위험이라는 이름을 뚫고 나가기 위해)
その奧の傳說に正體を求める者か
(그것의 안에서 전설의 실체를 찾는 자인가)
ならば我を求めよ
(그렇다면 나를 원하라)

기본메뉴

미지 바다의 나디아는 모두 세개의 메뉴를 가지고 있다.

본편의 게임을 즐길 수 있는 Game Start(게임 스타트), 전에하던 게임을 이어할수 있는 Continue(컨티뉴), 나디아의 내용에 대한 퀴즈문제를 풀어보는 Quiz(퀴즈)이다.

어느정도 나디아에 대해 자신감을 가지고 있는 유저라면 Quiz에 도전해 보는 것도 좋을 것이다.

1. Game Start
2. Continue
3. Quiz

메인메뉴

등장인물 소개

• ナディア(나디아)

미지의 보석, 블루워터를 가지고 있는 소녀.

성격은 조금 제멋대로에 고집장이 이지만 자연과 동물을 사랑하는 마음을 가진 다정한 소녀인 것 같다.

나디아

• ジャン(장)

프랑스의 르와블에서 자란 발명이 취미인 과학을 좋아하는 소년.

나디아와 함께 여행을 떠나, 여러 모험을 거쳐 성장하고 있다.

나디아를 좋아하지만, 그녀에게선 무시당하는 편이다.

장

• フイシス(휘시스)

나디아가 상륙한 섬에 살고 있는 소녀.

어째서인지 나디아의 일에 대해 알고 있는 듯한 행동을 보인다.

휘시스

• サンソン(샌슨)

마음이 다정한 괴력의 소유자.

게다가 사격, 그라탱 조종의 명수.

• ハンソン(핸슨)

과학을 사랑한다.

그라탱의 제작자이기도 하다.

• キング(킹)

나디아가 키우고 있는 라이온의 아기.

어쩐지 사람같아서 미워할 수 없는 녀석이다.

마리와 함께 있는 때가 많다.

• マリ-(마리)

나디아들이 모험 도중에 알게 된 소녀.

밝고 활발하지만 조숙한 면도 있다.

말할 때는 애늙은이 같은 생각이 든다.

킹과 마리

• クランディス(그란디스)

악당 3인조의 리더.

여두목같은 성격이지만, 사실은 귀족가문의 아가씨.

악당 3인조

• ゴブリン(고브린)

네오 아틀란티스의 일원.

가고일의 부하이면서도 그의 일처리 방법에 대해 반발심을 가지고 있다.

나디아의 블루워터를 노린다.

고브린

• ガ-ゴイル(가고일)

비밀의 조직, 네오 아틀란티스를 이끌고 있는 냉혹, 비정한 남자.

가고일

자주 사용되는 명령

나디아에는 여러가지의 명령어가 나오지만 오른쪽에 있는 세 가지가 가장 많이 쓰이는 것이다.

이 명령들로 게임을 진행해 나간다.

- 見る:본다
- 移動 : 이동
- 拷える : 생각한다
- 話す : 말한다

본편

노틸러스호가 네오 아틀란티스의 공중전함에게 파괴당한 후, 장과 나디아들은 남쪽의 무인도에 표류하게 되었다.

공중에서 파괴되는 노틸러스호

그곳에서의 생활이 어느정도 지난 후 섬 전체를 몰아친 태풍이 장이 만들어 놓은 기계들을 파괴했을 뿐만이 아니라, 그들이 지내던 링컨섬 옆에 또다른 섬마저 끌어다 놓았다.

그 섬으로 옮겨간 나디아의 앞에 나타난것은 죽은줄만 알았던 악당 3인조.

나타난 악당 3인조

반가움에 시간가는 줄 모르던 나디아 일행은 링컨섬이 처음에 떠났을때 보다 조그맣게 보이는데 놀랐다.

나디아와 악당 3인조들이 있는 섬은 움직이고 있었던 것이다.

이렇게 떠내려 가다보면 나디아를 아프리카에 데려다 줄지도 모른다는 장의 주장도 있었기 때문에 그들은 움직이는 섬에 있게 되지만…

다시 떠내려가던 섬이 다른 섬의 대륙붕에 걸려 움직이지 않게 되었다.

그 섬은 남해의 고도로 선박들의 외양항로로 부터도 멀리 떨어진 아무도 모르는 곳이었다.

신비의 섬

"어쨌든 간에 나누어져서 이 섬을 수색해보는 수 밖엔 없겠군."

그란디스의 말이 끝난후 그들은 나디아와 장은 섬의 안쪽을, 악당 3인조는 해변을 따라 무엇이 있는지를 알아보러 떠났다.

"빨리 가자구."

마리의 재촉에 따라 섬 안쪽으로 들어가면 명령이 약간 늘어나게 된다.

- 川邊に出る(강 가까이 나간다)
- 瀑に向かう(폭포로 향한다)
- 草原に行く(초원으로 간다)

강가에서의 나디아

섬 안쪽을 뒤지던 장의 앞에 마리가 무엇인가를 주워온다.

그 나뭇조각엔 선명한 톱질자국(ソコギリの跡)이 남아있었다.

마리가 주워온 나무조각

사람이 있다는 증거를 찾은 그들은 초원으로 나가 또다른 것을 찾고자 하였다.

한참동안 아무 것도 나타나지 않아 기운빠져 하는 그들의 눈앞에 또다른 사람이 있다는 증거가 선명히 나타났다.

"응… 어어? 마리의 발밑!"

장의 외침에 모두가 그곳을 바라보자 돌판(石畳)이 선명하게 모습을 드러냈다.

그것은 또다른 숲을 향해 직선으로 뻗어있었다.

"이것을 따라서 가보자구"

숲을 향해 뻗은 돌판

이곳에서 세이브를 할 수 있다.

돌판을 따라가던 그들의 앞에 거대한 옛날의 유적(遺跡)으로 보이는 것이 나타났다.

유적에 들어서자 나디아의 가슴에 있던 블루워터가 붉은 색으로 빛났다.

놀라고 있는 그들의 뒤로 들어온 입구가 닫혀 버렸다.

갇혀버리게 된 것이다.

붉게 빛나는 블루워터

또 명령이 몇가지 늘어나게 된다.

- 地下一階に降りる(지하으로 내려간다)
- 地下二階に降りる(지하 2층으로 올라간다)
- 地下一階に戻る(지하 1층으로 돌아간다)
- 一階に戻る(1층으로 돌아간다)
- 右の部屋に入る(오른쪽의 방으로 들어간다)
- 左の部屋に入る(왼쪽의 방으로 들어간다)
- 中の部屋に入る(중앙의 방으로 들어간다)
- 後ろを見る(뒤를본다)
- 前を見る(앞을본다)
- まわり(주변)

"우리들은 이상한 사람이 아니에요."

한참동안을 지하 1, 2층의 광장을 찾아다니던 장의 앞에 낯선 소녀가 나타나 총을 겨누었다.

총을 겨누는 휘시스

장이 허겁지겁 변명을 한 것도 믿지 못하는듯 하더니 마리를 보고는 조금은 안심한 것 같았다.

"아, 이런 꼬마아가씨도 같이 있네?"

마리, 꼬마가 아녜요!"

오해가 풀린 소녀는 자신의 이름을 휘시스라고 소개하였다.

장들도 소개를 했지만 나디아의 이름을 듣는순간 휘시스의 얼굴빛이 변하였다.

그녀는 블루워터에 대해 알고 있는 듯…

휘시스의 마을로 간 장일행은 나디아와 마리를 그곳에 남겨두고 휘시스와 장은 그란디스를 찾아 나섰다.

네오 아틀란티스의 기지 근처로 간 그들은 병사들에게 붙잡힌 그란디스를 발견하게 되었다.

그리고 또 다른 아틀란티스의 유적 신성전사 그린 노아(神聖戰士グリーンノア)도 보게 되었다.

네오 아틀란티스 군의 기지

"큰일이야! 어떻게 해서든 구해내지 않으면…"

"당신 혼자는 무리예요."

"괜찮아! 이쪽에는 아주 특별한 비밀병기가 있으니까!"

장일행은 다시 마을로 돌아갔다.

하지만, 그란디스들이 붙잡히는 바람에 나디아가 그 섬에 와있다는 걸 기지 사령관 고브린이 알게 되었다.

그 동안 마을에서 장은 그라탱의 포탄을 이용해 연막탄을 만들어 냈다.

깜짝 놀라며 장을 추켜세우는 휘시스를 보며 나디아의 질투심이…

질투하는 나디아

장과 휘시스는 다시 기지 옆으로 돌아가 그란디스를 구해낼 계획을 세우게 되었다.

명령이 몇가지 더 늘어난다.

- 發電所(발전소)
- 操車場(조차장)
- 指揮所(지휘소)
- 指揮所の中 (지휘소의 내부)
- 倉庫(창고)
- 仕街する(설치한다)

연막탄을 모두 설치한 후 창고로 들어가게 된 장일행은 네오 아틀란티스 병사들의 군복을 찾아 입었다.

네오 아틀란티스 군복을 입은 장

죄수를 호송하는 병사처럼 가장해 수용소(收容所)로 잠입하려는 것이었다. 하지만, 도중에 한 장교에게 의심을 받고 결국 수용소에서 붙잡혀 버리고 말았다.

"나디아 공주를 우리들의 곁으로 초대하는데 협력해 준다면 그린 노아를 발굴한 뒤에 이 섬으로 부터 철수하도록 하지…어떨까?"

한편, 기지사령관 고브린에게 끌려간 휘시스에게 고브린은 자신들과 협상할 것을 요구한다.

"정말로 이 섬에서 떠나줄거죠?"

"약속하겠다."

휘시스와 협상하는 고브린

그때, 여기저기 설치해논 연막탄들이 폭발하기 시작하였다.

연막탄에 화약을 너무 많이 집어넣어 폭탄이 되어 버렸다.

그란디스와 장은 이 기회를 이용, 탈출하는데 성공하였다.

휘시스를 기지 안에서 만난 그들은 장이 근처로 가져다 놓은 그라탱을 타고 기지로부터 탈출하였다.

네오 아틀란티스 병사들이 추격해 왔지만, 그라탱의 상대는 되지 못하였다.

인간탱크를 부수는 그라탱

다음날 아침, 나디아 일행의 숙소는 네오 아틀란티스의 병사들에게 포위되어 있었다.

휘시스가 배신을 한 것이다.

"휘시스, 어째서 당신이?"

놀라는 장에게 휘시스는 이유를 말한다.

"어째서라구요? 우리들 일족을 멸망시킨 상대에게 복수하는데 이유가 있을까요?"

"복수?"

휘시스의 말은 계속 이어졌다.

"우리들은 처음부터 이 섬에 살고있던 건 아녜요. 13년전에 이곳으로 추방되어 온 것이죠."

그녀의 말은 놀라운 사실을 알려주고 있었다.

휘시스와 섬 사람들은 구 탈테소스 왕국, 즉 지금의 네오 아틀란티스의 전신이었던 곳의 국민이었던 것이다.

13년전에 가고일의 반란이 있었을 때 그녀들은 국왕인 네모의 편을 들었고 그때 문에 이 섬에서 유배생활을 하고 있었던 것이다.

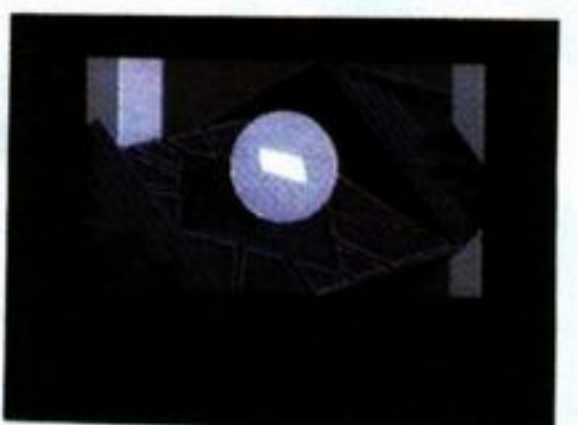
그녀는 네모가 자신의 딸과 함께 정권욕에 빠져 아직도 전쟁을 계속하고 있다고 믿고있는 것이었다.

배신한 휘시스

어쩔 수 없이 나디아는 네오 아틀란티스의 병사들에게 잡혀가게 되었고 장과 그란디스도 위기에 빠지지만 여지껏 아무도 신경쓰지 않았던 에이하튼이 그라탱을 몰고 나타나 모두를 구하였다.

장일행이 나디아가 갔던 방향쪽으로 급히 달려가고 있는 동안 유적속에선 블루노아를 이용한 그린 노아의 부활이 진행되고 있었다.

"신성전사 그린 노아여, 잠에서 부터 깨어나라."

휘시스가 봉인을 푸는 주문을 마친후 블루워터를 비석에 끼우자 그린 노아가 깨어나게 된다.

그린 노아의 부활의식

그것은 무서운 우주괴수 기도동가스였다.

그린 노아가 부활하자 고브린은 나디아를 비행선 카르카로돈에 태운 후 섬을 향해 광선포의 시험을 해보았다.

깨어난 그린 노아

그것은 바벨의 탑처럼 가공할 파괴력을 지니고 있는 것이었다.

"…놀라워! 이것이라면, 이것이라면 가고일을 누를 수 있다!"

고브린의 마음속엔 가고일을 넘어서려는 야망이 꿈틀대고 있었다.

그린 노아의 부활을 알게된 가고일은 공중전함 3,4호를 섬으로 보내 공격을 명령 하였다.

"고브린군, 자네가 그렇게 집착하는 그린 노아의 힘, 지켜보도록 하지…"

공격을 명령하는 고브린

유적으로 겨우 들어간 장들은 고브린에게 당해 넘어져있는 휘시스를 구하였다.

그녀의 말로 인해 그린 노아는 우주괴수 기도동가스란 것을 알게되고 그것을 파괴하기 위해선 블루워터가 반드시 필요하다는 이야기를 들었다.

한편, 그린 노아를 공격하기 시작한 공중전함 4호는 섬멸폭탄을 투하하였다.

하지만 그건 전혀 통용이 되지 않았고 오히려 몸으로 부딪혀온 그린 노아에게 4번함은 격침되고 말았다.

파괴되는 공중전함

당황한 3번 함장은 대형 섬멸폭탄을 투하해 공격하지만 그린 노아는 바리아로 막게 된다.

"그렇다! 고대 아틀란티스인의 초병기, 중력자 폭탄으로 막아낸다는 생체 바리아다!"

가고일은 파괴되어 가는 공중전함들을 보며 조소하였다.

만족하는 고브린

"비행선을 상승시켜라, 이제 이 섬에 볼일은 없다!"

그라탱이 전속력으로 카르카로돈을 추격했지만 따라갈 희망이 보이지 않았다.

그 때, 장이 기발한 생각을 해냈다.

그라탱의 매직핸드를 이용해 비행선으로 자신을 집어던져 달라는 것이었다. 조금은 무모한듯 하지만 일단 시도해 보려 할때 휘시스도 같이 데려가 달라고 하였다.

나디아를 오해해 그들을 배신했던 것이 마음에 걸린 모양이었다.

카르카로돈에 매달린 장과 휘시스

전속력의 그라탱에서 집어던져진 장과 휘시스는 비행선의 윗부분을 붙잡는데 성공하였다.

이제 안으로 들어가 나디아를 구출하면 되는 것이다.

- 船首に向かう(선수를 향한다)
- 船尾に向かう(선미를 향한다)
- 手前の部屋(바로 앞의방)
- 戻る(돌아간다)
- 操作する(조작한다)

선수쪽으로 가보았지만 선장실 옆에는 보초가 서있어서 들어갈 수가 없었다.

반대편으로 향해가면 앞쪽에 선실이 하나 나타난다.

카르카로돈의 내부

그 안은 서재인듯 그림들이 걸려있고 의자 몇개, 그리고 시계가 놓여있었다.

"시계를 울리게 한다면 보초를 유인할 수 있지 않을까?"

"굿 아이디어!"

휘시스의 기발한 아이디어로 장들은 보초를 따돌리고 선장실로 들어갈수 있었다.

시계가 있는 방

그곳엔 예상대로 나디아와 고브린이 있었다.

하지만 고브린은 권총을 가지고 있었다.

"사람의 마음이 상처입어 약해져있을 때 자신의 생각대로 이용하다니! 당신도 가고일과 마찬가지야!"

장이 고브린을 비난하자 분노한 그는 총의 방아쇠를 당겼다.

장을 겨눈 총알이었지만 사이에 뛰어든 휘시스의 어깨가 그것을 막아주었다.

장을 대신해 총을 맞는 휘시스

다시 한번 총을 겨누는 고브린.

하지만 뒤에 있던 나디아가 고브린을 밀어 젖히고 그 충격으로 떨어진 블루워터를 다시 되찾을수 있었다.

"블루워터를 돌려놔라! 컨트롤을 잃은 그린 노아가 어떻게 될지 아무도 모른다!"

당황하는 고브린의 말처럼 그린 노아는 폭주하기 시작하였다.

그리고 카르카로돈으로 돌진해오는 그린 노아.

블루워터를 되찾는 나디아

고브린이 발사한 총알이 선장실의 창에 구멍을 내고, 장들은 그곳을 이용해 뛰어내렸다.

장들이 탈출하자 말자 그린 노아에 부딪힌 카르카로돈은 대폭발을 일으켰다.

그라탱에 구조된 일행은 섬을 파괴하고 있는 그린 노아를

없애기위해 무언가 방법을 찾으러 유적으로 돌아갔다.

폭발하는 카르카로돈

유적의 방으로 그들이 들어가자 블루워터가 빛나고 벽이 갈라지며 문이 생겼다.

그 문 안쪽은 엘리베이터로 지하를 향해 계속 내려가는 것이었다.

엘리베이터가 멈춘 곳.

그곳엔 커다란 탑과 같은 것이 있었다.

어떻게 보면 대포처럼도 보였다.

"이것으로 그 괴물을 없애는 건가?"

"하지만 이런 것은 어떻게 움직여야 하지?"

일행이 당황하고 있을때 마리가 움직이는 길을 발견하였다.

움직이는 길은 대포로부터 더 안쪽으로 들어가고 있었다.

- 部屋の正面(방의 정면)
- 右の壁(오른쪽의 벽)
- 左の壁(왼쪽의 벽)

"놀라워! 기계투성이야!"

대포의 조종실

장은 길 끝의 방으로 들어서자 탄성을 질렀다.

"이 방에서 무엇을 하라는 것이지?"

기계 투성이이긴 하지만 그란디스의 말처럼 그들은 무엇을 어떻게 해야할지 전혀 모르고 있었다.

그것에 더해서 그런 노아의 공격은 더욱 심해서 방이 무너지고 있었다.

"방의 정면에 기둥같은 것이 있어!"

그것은 판넬과 같이 생겨있었다.

"혹시 이 방에서 그 대포를 조종하는 것이 아닐까?"

발명가인 핸슨은 그 기둥을 보고 당장 조종간이라는 생각을 해내었다.

블루워터가 다시 한번 빛나며…

빛나는 블루워터

게임 본편의 마지막은 이곳에서 조금 더 진행해야 하지만 일단 여기까지의 내용만 적어 보았다.

어드벤처 게임이라기엔 자유도가 너무 떨어지므로 게임 CD의 표지에 쓰여있듯이 하나의 만화책으로 생각하며 진행하면 쉬울 것이다.

유적안의 거대한 대포

초음속퀴즈

다음 문제의 정답자중 3명을 추첨하여 2명에게는 챔프점수 4,000점 (수퍼 알라딘보이 게임팩)을 각각 드리고 나머지 한명은 과학 학습문고지 2권을 드리겠습니다. 여러분의 많은 응모를 바라겠습니다.

게임팩 협찬 : 천지상사(702-3447)
게임유통(716-6301)

문제 : 4월호 금단의 비법중의 하나로 애프터버너-3에서 스페셜 옵션으로 들어가는 방법이 있다. 이때 두개의 항목을 변경설정 시킬수가 있는데, 그 두개의 항목을 적어보내 주십시요. (힌트 : 이번호 금단의 비법 참조)

보낸곳 : 게임챔프 초음속 퀴즈담당자 앞(※보내는 분의 전화번호를 반드시 명기해 주십시요.)

마감 : 1993년 3월28일까지

발표 : 게임챔프 6월호

〈2월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표〉

* 정답 : **"다크엘프"**였습니다.
* **수퍼알라딘보이** 황 승우
* **드래곤퀘스트 V 팬시컵** 경기도 광명시 곽 지혜

맨티스 스피치 팩 (SPEECH PACK)

제작사 : 마이크로 프로즈
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 12,000원
발매 예정일 : 93/3/11

■사용환경 : 386, 486 호환 기종. 하드 디스크 필수 ■구성디스크 : 2HD 3장 ■필요메모리 : 1MB ■그래픽카드 : VGA/MCGA ■사운드지원 : 사운드 블래스터, 옥소리 ■게임장르 : 비행시뮬레이션 게임

사실감 넘치는 비행 시뮬레이션 게임

맨티스 실험실에 들어온 거인이나 곤충과 비슷한 시리안과 만났을 때 더욱 놀라고 스릴이 넘치게 된다. 거인이나 시리안과 마추치게 되면, 이 새로운 맨티스 스피치 팩에 담겨있는 놀라운 소리가 당신을 감싸게 된다. 스피치 팩은 2M가 넘는 디지타이즈된 대화 내용과 사운드를 담고 있다. 대화와 효과음은 실제로 극장안에 앉아있는 느낌을 갖게 해준다.

솔베이스의 지휘관이 명령하는 내용을 들을 수 있으며, 비행교관의 이야기도 듣게 된다. 또한 전우들이 외치는 음성과 게임의 전개에서 중요한 대화 내용을 들을 수도 있다. 맨티스 스피치 팩은 여러분의 귀를 의심케 할 정도로 사실적인 느낌을 전해줄 것이다.

＊예상 소비자가격과 발매 예정일은 업체의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

비밀단서 (CRIME CITY)

제작사 : 임프레션
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 15,000원
발매 예정일 : 93/3/15

■사용환경 : 286, 386 호환 기종. ■구성디스크 : 2D 2장 ■필요메모리 : 640K ■그래픽카드 : EGA/VGA ■사운드지원 : 애드립, 옥소리, 스피커 사운드 ■입력도구 : 마우스, 키보드 지원 ■게임장르 : 어드벤처 게임

아름다운 그래픽과 사운드를 경험

스릴넘치는 롤 플레잉 어드벤처 게임의 세계로 들어가게 된다. 당신의 아버지는 살인자라는 혐의로 감옥에 갇혀 있다. 오직 당신만이 아버지를 교수형에서 구할 수 있다. 아버지의 무죄를 증명하기 위해 짧은 시간만이 주어져있다. 사립탐정 사무소를 이용해서 당신은 문제를 해결하기 위한 수사를 시작한다. 컴퓨터 화일을 얻기 위해 노력해야하며, 아버지를 만났던 사람들과도 전화를 해야한다. 그리고 도시전체를 돌아다니며 중요한 단서를 찾는 것도 게을리해서는 안된다. 이러한 일을 하기 위해서는 돈이 필요한데, 증권 투자를 하거나, 대부를 받을 수가 있다.

이 게임의 모든 것들은 당신의 행동에 따라 영향을 받는다. 등장인물 역시 당신의 행동에 따라 태도가 달라지게 된다. 이 게임은 임프레션사의 첫 작품이다.

F-15 스트라이크 이글 Ⅲ

제작사 : 마이크로프로즈
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 34,000원
발매 예정일 : 93/3/8

■사용환경 : 386, 486 호환 기종. 하드디스크 필수 ■구성디스크 : 2HD 6장 ■필요메모리 : 640K ■그래픽카드 : VGA/MCGA ■사운드지원 : 미디, 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립, 스피커 사운드 ■입력도구 : 마우스, 조이스틱, 키보드 지원 ■게임장르 : 비행 시뮬레이션 게임

화려한 그래픽의 공중전이 기다린다!

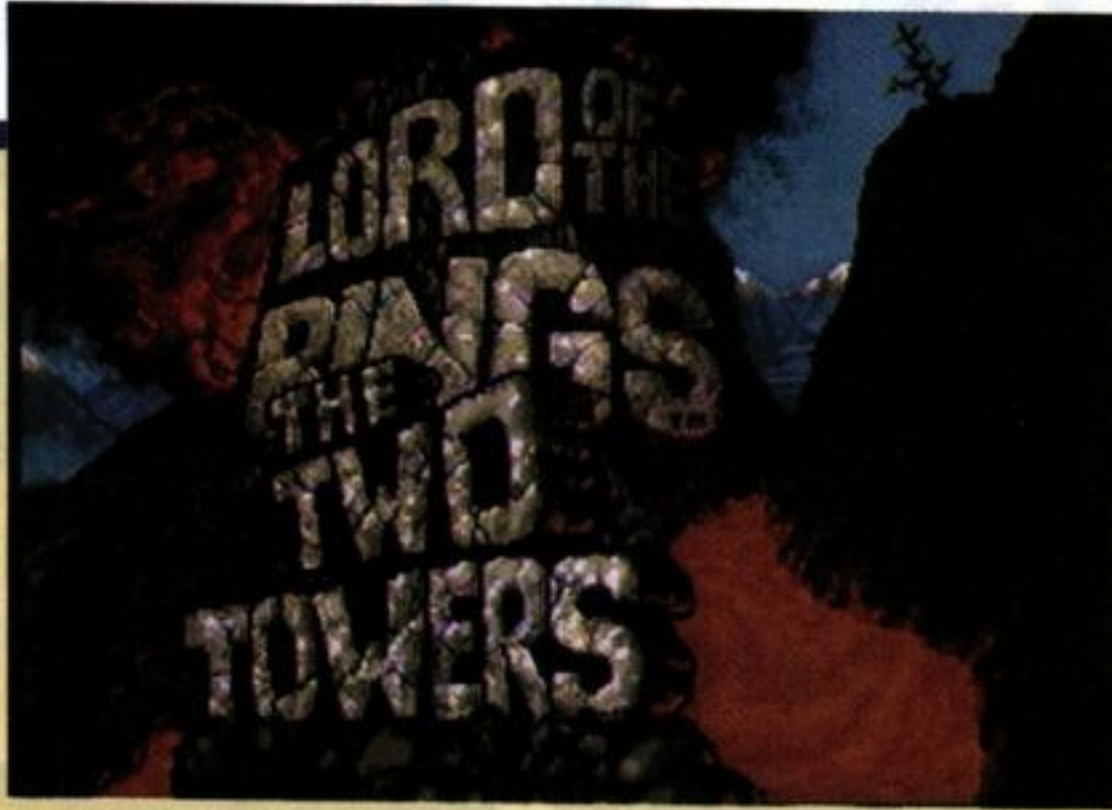
미국의 최신 전투기가 새로운 임무를 수행하기 위해서 돌아왔다. 새로워진 F-15 스트라이크 이글Ⅲ는 기존의 게임을 변형한 것이 아니라 전혀 다른 프로그램으로 실감나는 공중전이 벌어진다. 화려한 그래픽으로 적의 미그기나 목표물이 눈앞에서 파괴, 당신의 눈을 빨갛게 물들일 것이다. 비행기의 고도와 속도를 직접 느낄 수 있으며, 사실감 있는 구름속 비행과 시가지의 저공비행으로 건물과 도로, 강 등을 보게된다. 이 게임은 2인용 옵션을 사용해서 친구와 상대를 하거나 같은 동료가 되어 게임을 진행할 수 있다. 또한 경험이 많은 조종사를 위한 비행모드와 초보자들이 쉽게 비행을 배울 수 있는 모드도 포함되어 있다. 특징은 새로운 전쟁지역으로 한국과 페르시아만이 있다는 것이다.

테트리스 플러스 (TETRIS CLASSIC)

제작사 : 스페어사
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 8,000원
발매 예정일 : 93/3/20

■사용환경 : AT이상 호환 기종. 하드디스크 필수 ■구성디스크 : 2HD 1장 ■필요메모리 : 640K ■그래픽카드 : EGA/VGA ■사운드지원 : 애드립, 사운드 블래스터, 로랜드, 옥소리 ■입력도구 : 마우스, 조이스틱, 키보드 지원 ■게임장르 : 퍼즐용 아케이드

더 이상의 테트리스 게임은 없다!!!

테트리스가 구 소련에서 바람을 일으키고, 1988년 미국에 상륙했을때 그 파급 효과는 대단했다. 곧 테트리스는 그 때까지 소개된 모든 소프트웨어 중에 최상의 판매고를 올렸고, 소프트 산업에 관련된 각종 상을 휩쓴 게임이 되었다. 테트리스 플러스(TETRIS CLASSIC)는 이 전에 나왔던 테트리스에 현재의 모든 제작기술을 합친 매력적인 게임으로 확신한다. 환상적인 256K칼라에서 만들어진 아름다운 그래픽, 완벽한 사운드는 모든 사람을 테트리스 환상속으로 빠져들게 할 것이기 때문이다. 모뎀 대결, 경쟁자, 협동자, 2인용 게임의 옵션이 있고, 10단계로 세분화된 레벨이 있다. 물론 피트(PIT)의 높이를 자유롭게 조절이 가능하며, 레벨을 고를 수도 있다.

반지의 지배자 Ⅱ

IBM PC	국내 발매일	93/2/2	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	영어 상
	제작사	인터플레이	용량	2HD 3장	대상 연령	중고생 이상
	국내 발매가	20,000원	기타	동서게임 채널 발매	게임 난이도	AⒷC DEF

지상의 엘프왕에게는 세개의 반지. 돌집의 드워프왕에게는 일곱개의 반지.
죽을 운명을 타고난 인간들에게는 아홉개의 반지. 어둠의 권좌에 앉은 암흑의 군주에게는 절대반지.
어둠만 살아숨쉬는 모르도르에서… 모든 반지를 지배하고, 모든 반지를 불러모아
암흑속에 가둬버리는 것은 절대반지. 어둠만 살아 숨쉬는 모르도르에서…

전편의 줄거리

호비트들이 모여사는 샤이어 지방의 빌보 베긴스에게 어느날 회색 마법사 갠달프와 13명의 드워프들이 찾아와 에레보산의 보물을 찾아 떠나자고 부추긴다. 그들을 따라나선 빌보는 보물을 지키고 있던 용을 처치하고, 보물을 얻어서 원정에 성공하게 된다.

모든 반지를 지배하는 절대반지

그러나 돌아오는 도중에 빌보는 오르크(ORCS)의 습격을 받게 되어 일행들과 떨어지게 된다. 동굴속을 헤메던 빌보는 골룸과의 내기로 어떤 반지를 얻게 되는데, 이것이 이 장대한 이야기의 시초가 된다.

반지의 원래 주인 골룸

반지를 끼면 몸이 투명해지는 이상한 효과 덕분으로 위험을 모면하며 샤이어로 돌아온 빌보는 일백열한번째 생일날 자신의 재산과 반지를 조카인 프로도에게 물려주고 다시 여행을 떠난다. 한편 갠달프는 반지의 비밀을 알아내어 프로도에게 알려주는데, 놀랍게도 조카 프로도가 받은 반지는 암흑의 군주 사울론이 만든 절대반지였다. 이 절대반지를 사용하면 엄청난 힘을 낼수 있지만, 사용하는 사람은 점점 악에 물든다는 비밀이 숨겨져 있었다.

암흑의 군주가 만든 절대반지

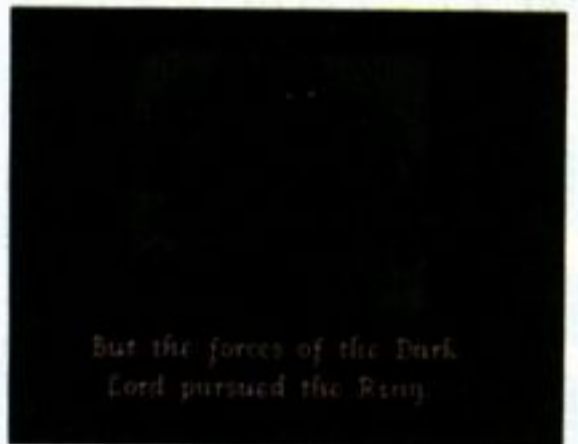
또한 사울론이 잃어버린 반지에 대한 이야기를 듣고, 암흑의 기사 9명을 보냈다는 소식도 전해주었다. 갠달프와 프로도는 반지를 리벤달(요정의 본거지)로 가져가기로 결정하고 갠달프가 먼저 길을 떠난다.

모험을 떠나는 갠달프 일행

그러나 길을 떠난 갠달프가 약속한 날에 오지않자 프로도는 하인이자 절친한 친구인 샘 갬지와 동료들과 함께 리벤달로 간다.

리벤달로 가는 도중에 사울론이 보낸 암흑의 기사들에게 방해를 받지만, 스트라이더라 불리우는 아라곤과 합류해서 무사히 리벤달에 도착한다. 그곳에서 갠달프와 빌보를 만난 프로도는 반지가 만들어진 모르도르의 둠산에서 반지를 없애버리기로 결정한다.

반지를 없애기위한 원정대는 암흑의 기사 9명과 대항하는 의미에서 각 종족을 대표하여 9명이 선출되었는데, 마법사 갠달프와 인간중에서 가장 강한 아라곤, 곤도르의 보로미르, 엘프인 레골라스, 드워프인 김리 그리고 프로도, 샘, 피핀, 메리의 4명의 호비트들이 그들이었다.

원정대는 옛 드워프의 도시 모리아의 광산을 통과하는 도중 오르크들의 습격을 받는다. 싸움도중 갠달프는 불과 암흑을 지배한다는 발로그와 함께 심연의 골짜기로 떨어지고 만다. 지도자를 잃은 일행은 아라곤의 지휘로 광산을 빠져나와 로스롤리엔의 레이디를 만나 도움을 얻게 된다.

또한 반지의 힘에 유혹된 보로미르는 프로도로부터 반지를 빼앗으려 하자, 프로도는 반지를 끼고 달아나 버린다. 샘은 프로도를 뒤쫓아 갔으나 나머지 일행은 오르크의 습격을 받게된다.

그 와중에 피핀과 메리는 프로도로 오인되어 변절한 백색 마법사 사루만의 부하 오르크에게 끌려가게 되며, 보로미르는 이들을 구하려다 죽음을 당한다.

오르크에 잡힌 피핀과 메리

아라곤과 레골라스, 김리는 피핀과 메리를 구하려고 오르크들을 추적하고, 프로도와 샘은 반지를 가지고 둠산으로 향하면서 2편은 시작된다.

시스템 필요사항

기 종	IBM/TANDY 100%호환기종(하드디스크 필수)
최소 램용량	VGA/EGA 그래픽모드는 640K요구, TANDY 그래픽모드는 768K요구
지원 그래픽	VGA, EGA, TANDY칼라 그래픽
지원 음향	PC 내부 스피커, 사운드 블레스터, 롤랜드 LAPC-1/MT-32, 프로오디오 스펙트럼, 사운드 블레스터 PRO, 애드립.
조종	키보드 또는 마우스
도스	도스버전 3.1-5.0

게임시작 전에

이번에 소개된 '반지의 지배자2 -두개의 탑'은 소설 2권을 게임화한 것이다. 전편에 바로 이어지는 이야기 전개이므로 1편을 먼저해 보거나, 소설을 읽어보면 게임 진행에 많은 도움을 얻을 수 있다. 우리나라에서는 '반지전쟁'이라는 제목으로 출간되어 서점에서 쉽게 볼 수 았다.

이 게임의 특징은 다른 RPG와는 달리 자유도가 아주 높다는 점인데, 플레이어는 한가지 선택만 가능한 것이 아니라 여러가지의 이벤트를 경험할 수 있다. 즉 이런 유형의 게임은 어떤 이벤트를 해결해야지만 스토리가 진행되는 것이 아니라 이 방법, 저 방법이 모두 가능한 게임이다.

따라서 게임을 공략을 한다는 의미보다는 게임을 즐겁게 진행시키기 위한 배경 설명을 위주로 하고자 한다. 또한 원본 메뉴얼이 비교적 설명이 잘되어 있으므로, 다른 내용이나 빠진 내용을 수정, 첨가하고 게임 도중에 직접 적용할 수 있도록 설명도 덧붙였다. 그럼 애독자 여러분의 즐거운 게임 진행이 되길 바란다.

게임 인터페이스

이 게임은 키보드와 마우스를 모두 사용할 수 있는데, 마우스는 이동할 때를 제외하고는 아이콘 선택시 오히려 불편하므로 키보드를 권하고 싶다.

키보드 사용방법은 '스페이스바'로 메뉴를 불러온후 각 아이콘의 머리글자를 누르면 된다 (예를들어 'ATTCAK ICON'의 경우 A자 키보드를 치면된다).

게임 인터페이스

마우스의 경우에는 그 아이콘에 바로 클릭하면 된다.

1)공격(ATTCAK)아이콘 : 전투할 때이 아이콘을 선택하거나, 키보드의 A자를 누르면 사정거리안의 적을 공격한다. 보통 가지고 있는 무기의 종류에 따라 공격방식도 따로 지정해 주어야 한다. 이동공격(어느정도 이동후 공격)도 가능하다

2)상태(VIEW)아이콘 : 현재 일행들의 상태를 볼 수 있다. 소지하고 있는 돈은 은(SILVER)으로 표시된다. 항시 체크하여 생명점수(LP)가 낮아졌을 때는 음식을 먹어서 올려주어야 한다

3)획득(GET)아이콘 : 특별히 선택할 필요없이 필요한 상황에 따라 자동으로 작동되는데, 게임중에 아이템을 얻었을 때나 상인에게 아이템을 구입할 때 또는 마법주문이나 기술(SKILL) 등을 배울 때 사용된다

4)사용(USE)아이콘 : 이 아이콘을 선택하면 5개의 서브메뉴가 나오는데, 각각 사용(USE), 장착(EQUIP), 교환(TRADE), 버리기(DISCARD), 보기(SHOW)이다

5)기술(SKILL)아이콘 : 각 캐릭터는 각자 특유한 기술을 가지고 있는데, 이 기술들을 활용할 때 사용한다. 각 캐릭터의 기술을 잘 응용하는 것이 게임을 클리어하는 열쇠가 된다

6)마법(MAGIC)아이콘 : 캐릭터중 마법능력이 있는 캐릭터의 경우 갠달프는 강력한 마법을 사용한다

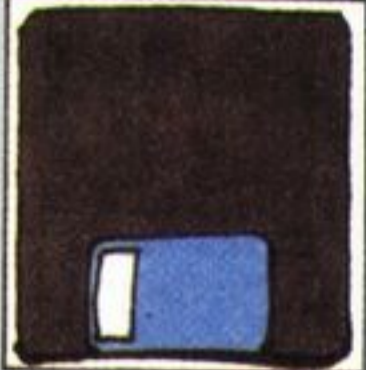
7)대화(TALK)아이콘 : 이 아이콘을 클릭하면 3개의 서브메뉴가 나타난다. 가입(RECRUIT)은 여행중 만난 인물이나 생명체와 합류하고, 축출(DISMISS)은 쓸모없는 캐릭터들을 쫓아낸다. 대화(TALK)는 다른 등장인물과 대화하게 한다. 이 게임은 대화의 역할이 아주 중요하다

8)지도자(LEADER)아이콘 : 그 일행의 리더를 교체한다. 적절한 시기에 새로운 리더를 내세우자

9)옵션(OPTION)아이콘 : 게임의 로드/세이브와 여러가지 기능을 선택한다

10)빠져나오기(EXIT) : 아이콘 상태를 빠져나온다

단축키(HOT KEY)

〈비전투시〉

A-지도보기
D-아이템 버리기
G-아이템 획득
L-지도자 선출
M-마법사용
O-옵션모드로
S-기술
T-대화
U-아이템 사용하기
스페이스바-아이콘 화면으로
ESC-아이콘 화면 빠져나가기
ENTER-지도모드 빠져나가기

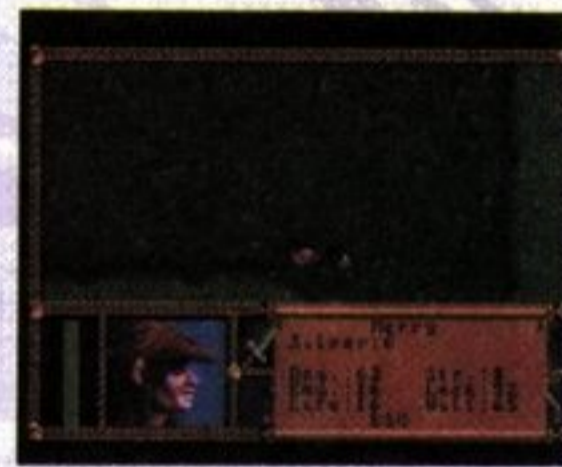
〈전투시〉

A-공격
M-마법
S-기술
U-아이템 사용
V-인물상태 확인
ESC-다음 캐릭터로

등장인물 소개

1. 프로도 베긴스(FRODO BAGGINS) :
삼촌 빌보 베긴스로부터 절대반지를 물려 받는다. 절대반지를 파괴하기 위해 모르도르의 둠산으로 원정을 떠난다. 인지력(PERCEPTION)이 뛰어나고 등산기술(CLIMB)도 뛰어나다. 게임후반에 모르도르로 붙잡혀 가게 된다

2. 샘 겜지(SAM GAMGEE) :
빌보가 정원사의 아들로 프로도와 생사를 같이한다. 보로미르에게 프로도가 협박을 받게 되자, 같이 일행에서 이탈하여 모르도르로 향한다. 중간에 합류한 골룸을 의심하며, 게임 후반에는 반지를 넘겨받아 임무를 계승한다

4. 메리(MERY) :
정식이름은 메리아덕 브렌디벅. 절친한 친구 피핀과 계속 함께 행동한다

5. 아라곤(ARAGORN) :
일명 스트라이더. 인간들 중 가장 강한 사나이로 불리운다. 그 옛날 암흑군주 사울론의 손가락을 베어 반지를 빼앗았던 명검 나르실의 조각들을 다시 재조립한 안듀릴이라는 검을 사용한다. 추적술에 능하여 게임초기에 피핀과 메리를 잡아간 오르크들을 추적한다. 갠달프와 만난후에는 로한과 아이젠가드의 전쟁에 참가한다

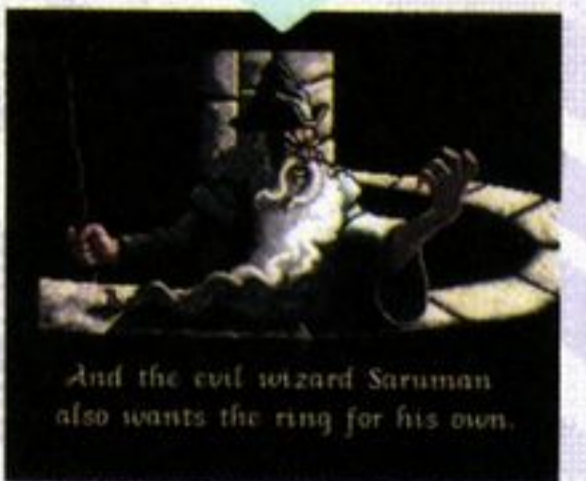
3. 피핀(PIPPIN) :
정식이름은 펠레그린 투크이다. 게임이 시작될 무렵에는 메리와 함께 오르크들에게 붙잡혀서 사루먼에게 끌려가는 중이었다. 로한의 병사들에게 오르크들이 전멸 당했을 때 탈출하여 거대한 숲, 판곤으로 숨어든다. 이곳에서 트리비어드를 만나게 되어 사루만의 음모를 알린다. 후에 아이젠가드를 공격하는 갠달프 일행과 합류한다

6. 갠달프(GANDARF) :
미스랜더라고도 한다. 회색마법의 사용자였으나, 모리아의 다리에서 발로그와 함께 심연으로 떨어졌다가 다시 살아난 이후에는 타락한 백색 마법사 사루만 대신 백색의 지위를 얻는다. 명마 섀도우폭스를 타고 백색의 기사라고 불리우기도 하며, 일행의 리더역할을 한다

7. 레골라스(LEGOLAS) :
머크우드의 왕자이다. 원래 엘프와 드워프는 사이가 나빠서 김리와 자주 다투었으나, 나중에 강한 우정을 맺는다. 활솜씨가 일품이며, 아라곤과 함께 아이젠가드의 오르크들과 맞서 싸운다

8. 김리(GIMLI) :
로운리산에서 온 드워프. 레골라스와 친하다. 성격이 급해서 갠달프를 사루인으로 오인하고 공격하기도 한다

9. 골룸(GOLLUM) :
스메아골이라고도 불리운다. 반지의 원 소유자이며, 반지를 되찾기위해 돌아다니다가 프로도와 합류한다. 반지를 탈취하려는 욕망을 가지고 있으며, 나중에 프로도를 위험에 빠뜨리게 된다

10. 사루만(SARUMAN) :
원래는 가장 뛰어난 백색 마법사였으나, 그 힘을 악하게 사용하다가 색을 잃고 만다. 아이젠 가드에 거주하며, 오르크들을 파견해서 로한을 공격한다. 결국 갠달프에게 그 권위를 빼앗기고 만다

11. 사울론(SAURON) :
암흑의 군주라 불리운다. 반지를 만든 장본인이며, 모든 악의 근원이다. 9명의 암흑기사(BLACK RIDER)를 파견해서 반지를 찾는다

12. 트리비어드(TREEBEARD)
:
나무의 정령인 앤트(ENT)들의 수장이다. 숲을 파괴하는 사루만에 대항하여 앤트들을 이끌고, 아이젠가드를 공격한다

마법에 대하여

이 게임에는 특별히 MP등이 존재하지 않지만, 마법을 사용함으로써 생명점수(LIFE POINT)가 하락하게 된다.
공격형 마법보다는 동물과 이야기(ANIMAL SPEAK)등의 마법이 이벤트 해결에 중요하게 사용되기도 한다. 일행중 갠달프는 회색 마법사로 강력한 마법을 사용한다. 또한 일반 공격력도 강하므로 전투에 유용히 사용할 수 있다. 중요한 마법을 정리하면 다음과 같다.

마법 이름	효과
ANIMAL SPEAK (애니멀 스피크)	게임에서 등장하는 각종 동물들과 이야기 할 수 있다. 동물들은 가끔 스토리 진행에 도움을 주는 중요한 정보를 주기도 한다
FIRE FINGER (파이어 핑거)	게임초반에 사용되는 공격마법. 그다지 위력은 좋지 않다
KINGSHAND (킹스핸드)	회복마법이다. 어느정도의 LP를 회복시켜준다
ILLUMINATE (이루미네이트)	일행이 암흑에 빠졌을 때 사용한다. 일정 시간동안 밝아진다
COUNTER MAGIC (카운터 매직)	말 그대로 적의 마법지대 등을 무효로 만든다
VINECRUSH (빈크러쉬)	적의 움직임을 멈추게 한다
UNLOCK(언록)	잠겨진 자물쇠를 연다

기술(SKILL)에 대하여

기술은 행동기술, 전투기술, 정보기술의 세가지로 구분되는데 게임을 풀어나가는 중요한 역할을 한다. 행동기술은 항해술(BOAT)이나, 등산기술(CLIMB)같은 주로 물리적 효과를 가진 것이 많으며, 상황에 맞는 기술을 이용해주지 않으면 게임을 진행시킬 수 없다(예를들어 프로도가 절벽에 가로막혔을때, 등산기술을 사용하지 않는다면 안된다). 전투기술은 전투할 때 사용하는 무기에 대한 특성치 등을 말하며, 정보기술은 해당 캐릭터의 지식을 뜻한다. 예를들어 프로도는 호비트로 자라왔기 때문에 자기종족인 호비트에 대해서는 아주 잘 알수 있어, 호빗로어(HOBBIT LORE)를 갖는 것이다. 현명한 마법사 갠달프는 여러종족의 특성과 지식에 대해 알고 있다.

게임의 개요

게임이 시작할 시점에는 일행이 3개조로 흩어져 있어서 별도로 이야기가 진행된다. 각각 어느정도의 진척을 보이면 다른 인물들로 이야기가 옮겨가게 된다. 게임은 로한, 곤도르, 모르도르의 3개 국가를 중심으로 진행되는데, 로한과 곤도르는 동맹상태이며 암흑군주가 지배하는 모르도르와 대치하고 있다.
한편 악한 마법사 사루만이 지배하는 아이젠가드가 로한의 변경에 있으며, 근처에 거대한 숲 판곤이 있다. 아라곤들은 로한 변경에서 이야기를 시작하고, 프로도와 샘은 곤도르와 모르도르의 접경지역에서 모르도르를 향하고 있다. 피핀과 메리는 판곤에서 이야기를 시작하게 된다.

〈공략! 두개의 탑〉

LEIN 0. 공략에 들어가기 전에

이 게임은 자유도가 높기 때문에 어떤 방식으로 하더라도 게임이 진행되는 특성이 있다. 또한 중반부터는 스토리가 여러가지로 분산되므로 이 번의 공략은 초반 부분의 이야기를 중점적으로 다루기로 한다. 마지막 부분도 초반과 같은 요령으로 진행시키면 쉽게 게임을 클리어 할 수 있다. 그리고 게재된 공략을 따르지 않고, 여러 장소를 조사해보면 새로운 이벤트도 등장하므로 지도의 여러곳을 살펴보길 바란다. 중반 이후는 대략적인 게임의 흐름만을 다루고자 하다.

LEIN 1. 백색의 기사

게임을 시작하면 아라곤, 레골라스, 김리 3명이 오르크(ORC)들에게 포위되어 있다. 모두 무찌르면 피핀과 메리를 납치한 오르크들이 북쪽으로 향했다는 흔적을 아라곤이 찾게 된다.

오르크와 싸우는 용사들

피핀과 메리가 남긴 흔적을 발견했다

북쪽으로 계속 가다보면 오르크들과 싸운 흔적과 ALE(아레)와 ELFBROACH(엘프 브로치)를 얻을수 있다. 엘프 브로치는 피핀과 메리가 남긴 흔적이다.
북쪽으로 계속가면 오르크들이 패배한 전장에 다다르는데, 서쪽에서 일단의 군사들과 만나게 된다. 그들은 로한(ROHAN)의 군사들로 대장 요머(EOMER)에게서 추적하던 오르크들이 그들에게 전멸되었음을 알게 된다. 또한 뉴스(NEWS)에 대해 물어보면 로한의 국과 데오든의 아들이 전사했다는 것을 알 수 있으며, 호비트를 찾은 뒤 데오든을 만나보라고 권고한다.

로한의 장군 요머

북쪽으로 계속 나아가면 잠시 사루만이 나타나는데, 곧 사라져 버리고 일행은 북쪽의 거대한 판곤 숲속에 다다른다.
판곤 숲속을 뒤지다 보면 어떤 노인과 만나게 된다. 그와 이야

일행 앞에 나타난 사루만

기하다 사루만(SARUMAN)에 대해 물어보면 노인은 자신의 정체를 드러낸다. 그는 바로 모리스의 광산에서 행방불명 되었던 갠달프인 것이다. 죽음의 심연에서 빠져나온 그는 더이상 회색 마법사가 아닌 백색의 갠달프가 된 것이다 (회색마법보다 백색 마법이 상위의 마법이다).

다시 나타난 갠달프

LEIN 2. 스메아골(골룸) 길들이기

한편 프로도와 샘은 반지를 파괴하기 위해 모르도르로 향한다. 모르도르는 남동쪽에 있으므로 절벽을 내려가야 하는데, 프로도의 기술(SKILL)중 클라임(CLIMB)을 이용하면 절벽을 내려가는 일이 가능하다.

절벽을 타고 내려가자

절벽을 내려가다보면 스메아골(골룸)을 만날 수 있다. 샘이 가지고 있는 엘프의 로프(ELF ROAF)를 이용하면 골룸을 동료로 얻을 수 있다.

위험한 동료 골룸

뱀파이어가 사는 탑, 으시시한 기분

절벽을 모두 내려가면 늪지대이다. 동쪽에 있는 탑의 지하에는 뱀파이어가 살고 있다.

뱀파이어를 처치하고 근처의 엘프에게 샘의 기술 카리스마(CHARISMA)를 사용하면, 동료가 되어 준다 [이때 RE-

탑 지하에는 뱀파이어가 산다

CRUIT(리쿠르트)메뉴 이용]. 늪에서는 가끔 함정에 빠지기도 하는데, 이때 화면의 맨 아래쪽에서 프로도의 기술(SKILL)인 인지력(PERCEPTION)을 사용하면 쉽게 빠져나오게 된다.

LEIN 3. 트리비어드와 엔트들

오르크로 부터 도망친 피핀과 메리는 판곤 숲속으로 숨어든다.

판곤 숲속에는 엔트(ENT)라는 나무의 정령들이 살고 있다. 그들의 지도자가 트리비어드(TREEBEARD)인데, 북쪽의 다리를 건너서 서쪽으로 가면 만

판곤으로 가는 다리

날수 있다. 호비트들에게 사루만(SARUMAN)의 야심을 알아낸 트리비어드는 판곤 숲속을 지키기 위하여 엔트들을 모아 사루만의 기지인 아이젠가드를 공격하기로 한다.

숲속의 지배자 앤트

LEIN 4. 검은 문

프로도와 샘은 모르도르로 들어가기 위해 두개의 탑으로 되어 있는 검은 문(BLACK GATE)으로 나아간다. 검은 문은 남동쪽 구석에 있는데, 도중에 오르크 무리를 만나기도 한다. 그들에게 발각되면 곤란하므로 주의하기 바란다. 검은 문 입구에 다다르면 골룸이 이곳을 통과하는 것은 위험하다며 샛길을 가르켜 준다. 골룸의 말로는 산맥의 서쪽을 타고 내려가서 숲속에서 동쪽으로 꺽어지는 골짜기가 있다고 한다. 그의 말대로 산맥을 타고 남쪽으로 내려가다보면 일단의 오르크들과 만날 수 있다.

LEIN 5. 오르크 추격

갠달프와 만난 아라곤 일행은 호비트들이 무사함을 알고, 다시 남쪽으로 내려간다. 갠달프는 요머와 오르크들의 전쟁터에서 몇몇 오르크가 사루만에게 도망친 것을 알고, 사루만에게 소식이 전해지기 전에 오르크들을 추격하자고 한다.

남서쪽으로 추격을 계속하다보면 요머의 부하가 쓰러져 있는 것을 발견하 게 되는데, 그에게서 사슬 갑옷(CHAIN MAIL)을 얻을 수 있다. 계속해서 남쪽으로 나아가면 사루만에게 도망치는 오르크 잔당을 무찌를 수 있다.

갠달프가 오르크의 흔적을 찾아 냈다

오르크와의 전투

LEIN 6. 이후의 게임전개

아이젠가드 입구

산맥을 따라서 남하하던 프로도 일행은 파라미르(PARAMIR)를 만나서 도움을 얻는다. 그리고 파라미르의 충고에도 불구하고, 골룸을 데리고 여행하던 프로도 일행은 위험에 직면하게 된다. 갠달프와 합류한 아라곤 일행은 로한의 군주인 테오든(THEODEN)을 찾아가서 아이젠가드 원정을 떠난다.

아이젠가드에서 엔트들과 함께 나타난 피핀과 메리를 만날 수 있다

아이젠가드로 들어가는 비밀통로

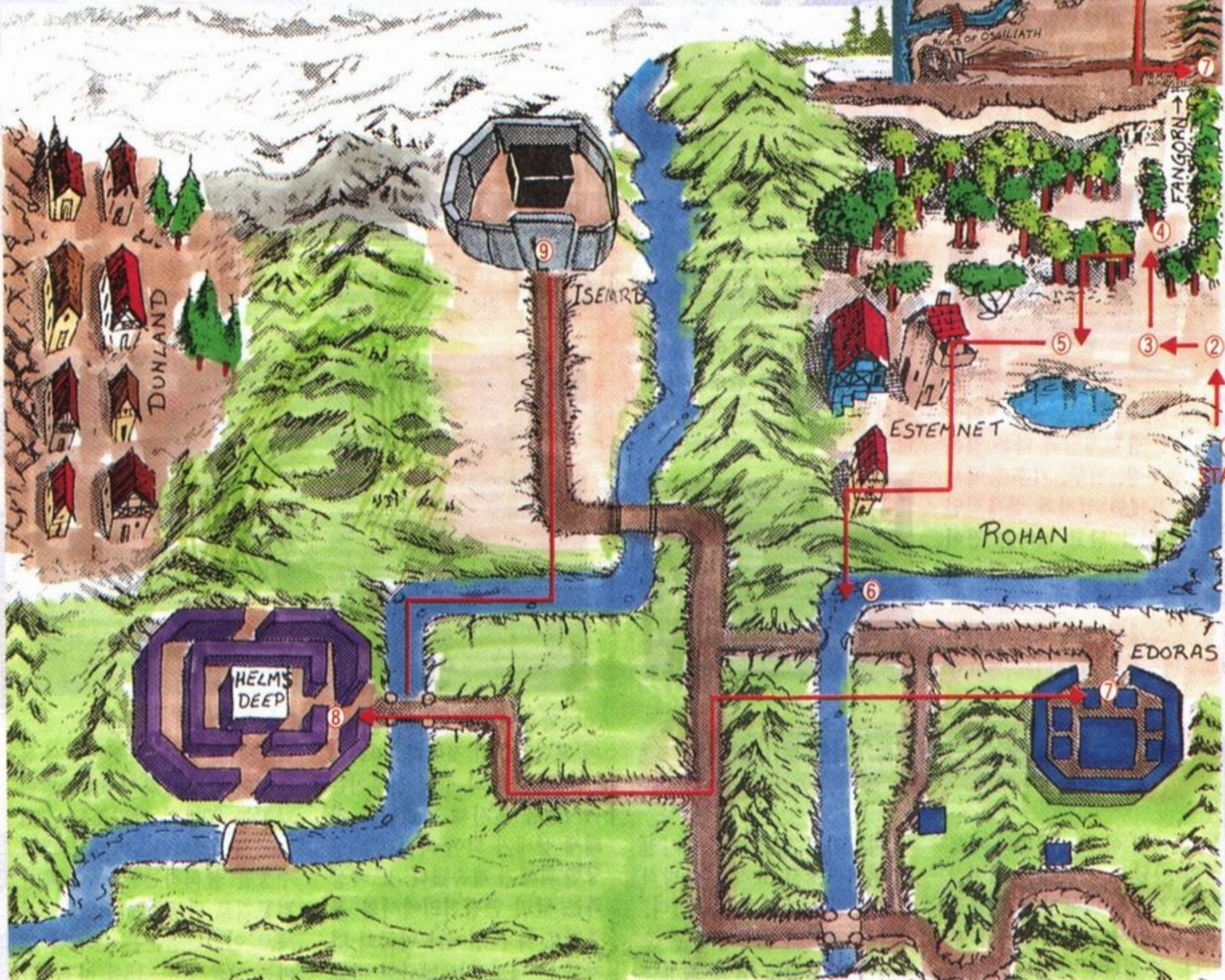
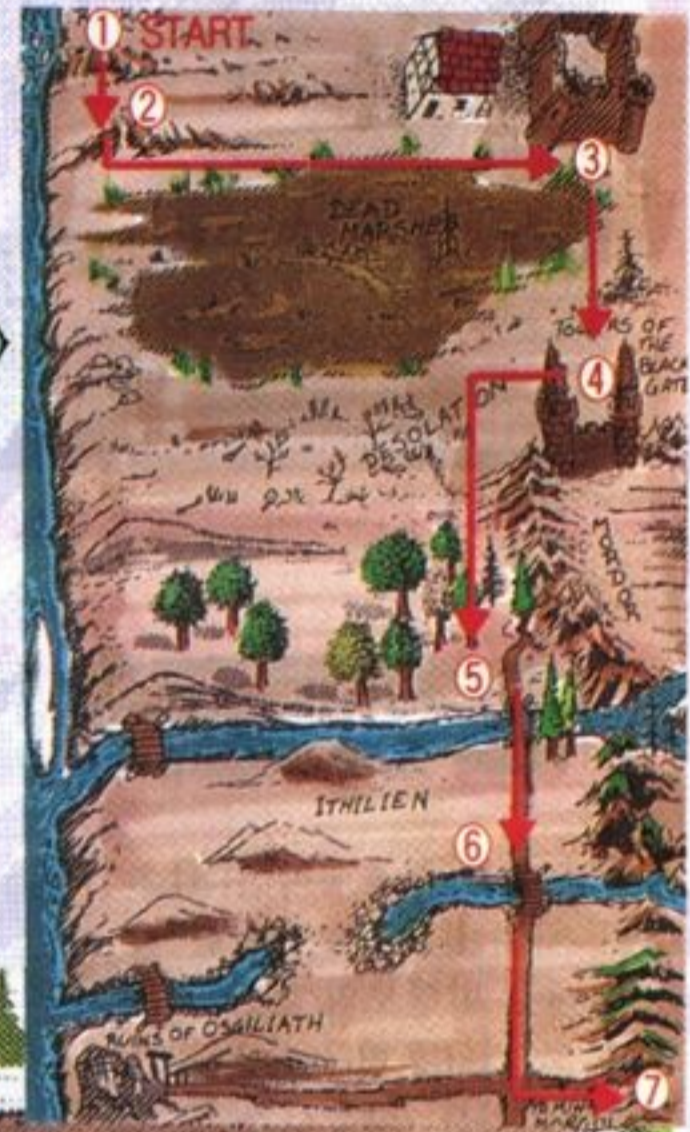
아이젠 가드의 내부

LEIN 8. 공략지도

다음은 반지의 지배자 세계이다. (1)은 갠달프와 피핀 일행이 활약하는 로한과 아이젠가드 지도, (2)는 프로도가 모르도르로 향하는 길이다.

자료협찬 : 동서게임채널

①프로도 일행의 일행의 시작지점
②골룸과 만나는 곳 ③벰파이어가 사는 성
④검은문 ⑤오르크들과 만나는 곳
⑥곤도르의 군대와 만나는 곳 ⑦모르도트로…

①아라곤 일행의 시작 지점 ②오크들의 흔적을 발견한 곳 ③로한의 군대와 만나는 곳
④갠달프와 만나는 곳 ⑤도망가는 오크들의 흔적을 발견할 곳 ⑥도망가는 오크들을 격멸한 곳
⑦로한의 수도 에도라스 ⑧요새 헬름디프 ⑨사루만의 본거지 아이젠가드

F-15 스트라이크 이글 Ⅲ

I	국 내 발매일	93/3/초	장 르	플라이트 시뮬레이션	게임외국어 수 준	영 어 중
B M	제작사	마이트로 프로즈	용 량	2HD 6장	대 상 연 령	중교생
P C	국 내 발매가	34,000원	기 타	SKC 발매	게 임 난이도	A(B)C DEF

플라이트 시뮬레이션이란?

플라이트 시뮬레이션(FLIGHT SIMULATION)이란 말 뜻 그대로 비행모의 실험을 뜻한다. 즉 정규훈련을 받지 못한 일반인이라도 비행사가 되어 하늘을 날아다니는 기분과 공중전의 희열을 만끽할 수 있는 것이다. 플라이트 시뮬레이션이 일반 슈팅게임과 다른 점은 조종, 무장, 전투, 기후 등에서 보다 자세한 설정과 실제적인 리얼리티를 담고 있다는 점이다. 예를 들어 세가의 '애프터버너'는 슈팅게임에 속하며, 지금 소개될 'F-15스트라이크 이글 3'는 플라이트 시뮬레이션에 속하게 되는 것이다. 이번 3편에서는 화려한 그래픽과 현실성의 강화로 보다 실제에 가까운 전투를 재현해내고 있다. 또한 난이도는 현재 나와있는 어느 게임보다도 어려운 편에 속해서 작전을 완수하기 위해서는 상당한 실력이 필요하다.

F-15 스트라이크이글 Ⅲ

2차대전 이후 미사일과 제트기의 발달로 사람들은 더이상 2차대전같은 비행기 간의 근접전투는 일어나지 않으리라 보았다. 즉 발달된 레이더로 멀리서 비행기를 발견하여 미사일로 원거리에서 요격하는 방식의 공중전을 예상한 것이었다. 따라서 장거리 침투능력을 중요시하여 기체는 점점 고성능화 되었으며 따라서 전투기들은 전투 폭격기의 성능을 지니게된 것이다. 미공군의 F-105나 F-111 그리고 해군의 유명한 F-4등은 모두 이런 식의 설계방침으로 만들어진 것이다. 그러나 이런 생각은 베트남전으로 산산히 깨지고 만다. 다음표는 라인커버 작전 (72년 5월~73년 1월)때 미공군이 발사한 미사일 수와 격추기 수이다.

미사일	발사수	격추	격추율
AIM-4D	5	0	0%
AIM-9E	69	6	9%
AIM-9J	31	4	12.9%
AIM-7E	216	23	10.6%

이와같이 미사일의 명중률이 형편없었던 것이다. 따라서 F-4팬텀 등의 주력 전투기는 미사일을 발사해 버리면 무장해제 상태가 되어 버리므로 상당한 피해가 계속됐다. 또 예상과는 달리 근접거리에서의 공중전도 자주 일어나 미국의 덩치큰 F-4로서는 날렵한 미그기를 잡기가 힘들었던 것이다. 이런 경험을 바탕으로 오직 공중전만을 위한 제공 전투기로 설계된 것이 F-15이글이었다. F-15이글은 F-4보다 약 15%가 더 큰 날개를 달고, 30%이상 파워가 큰 엔진을 장비했음에도 불구하고 티타늄 합금을 많이 사용하고, 구조설계의 간단함을 이용해서 중량이 F-4보다 1톤이상이나 가벼워진 것이다. 또한 레이더 화기관제 시스템은 F-4보다 탐지거리를 늘였을 뿐 아니라 현재도 보기드문 하방 레이더(자기보다 아래쪽을 탐지)의 기능을 가지고 있고, 근접전에서 유용성이 판명된 분당 6,000발이 나가는 20미리 발칸포도 장비하게 된 것이다. 따라서 타의 추종을 불허하는 강력한 제공 전투기로 탄생하게 되었다. 실제로 이스라엘군은 1982년 레바논 침공시 F-15를 사용, 단

세계 최강의 전투기 F-15

한 대의 손실도 없이 58대의 시리아 전투기를 격추시켜서 그 위력을 떨친 것이다. 한편 미공군은 88년 F-15의 우수한 기체를 활용하여 2인승 전폭기로 개조했는데, 야간 저공항법 공격시스템(LANTIRN)를 장비하고 있는 전천후 공격용 폭격기로 걸프전의 야간공습에서 그 명성을 떨치게 되었다. 이것이 바로 'F-1E STRIKE EAGLE'이다.

시스템 필요사항

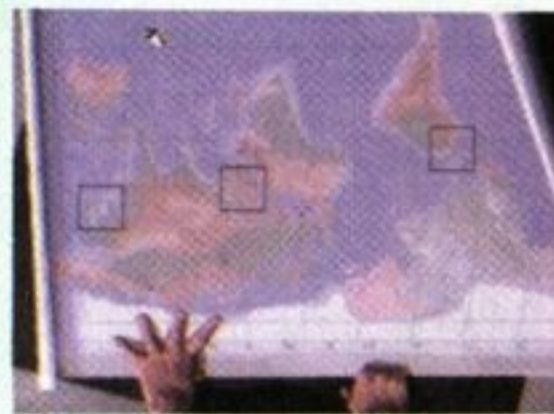
사용 환경	386, 486 호환기종 하드디스크 필수
구성 디스트	2HD 6장
필요 메모리	640K
그래픽 카드	VGA/MCGA
사운드 지원	미디, 사운드 블래스터, 옥소리, 애들 립, PC스피커
입력도구	조이스틱, 마우스, 키보드

브리핑

게임을 시작하면 멋진 비행장을 나서서 적을 격추하는 멋진 데모가 나온다. 데모가 끝나면 격납고 화면으로 전환된다.

격납고

1. 지도(THEATERS)

이곳에서 작전 지역을 설정한다. 한국(KOREA), 걸프전(DESERT STORM), 파나마(PANAMA)의 세 곳중 한 곳을 선택한다. 선택하면 한개의 임무만을 수행하는 싱글(SINGLE)과 계속적인 임무수행을 하는 켐페인을 선택한다.

작전지역 설정

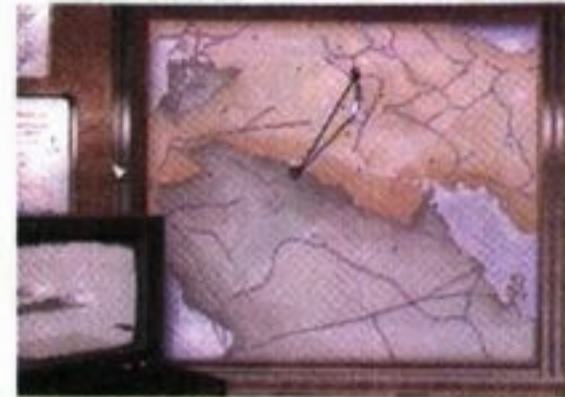
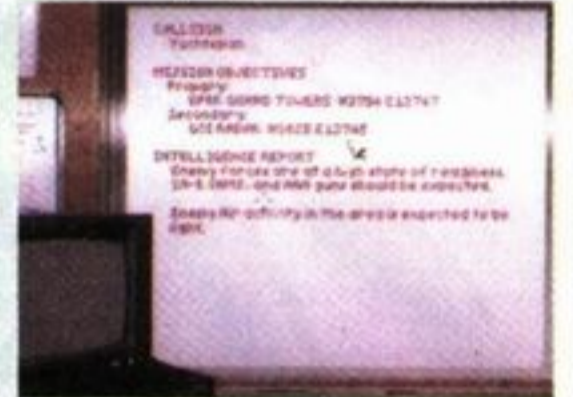
2. 파일롯 등록(ROSTER)

우측상단에 있는 사물함에서 새로운 이름으로 등록할 수 있다. 또한 각 파일롯의 성적(MEDAL)도 볼 수 있다.

새로운 파일롯을 등록하자

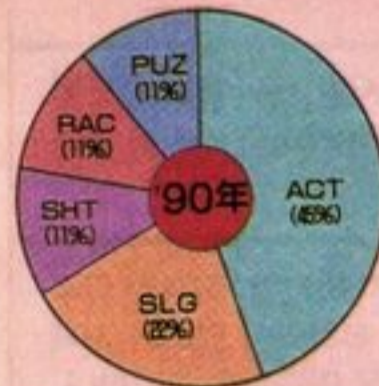
3. 미션룸(MISSION ROOM)

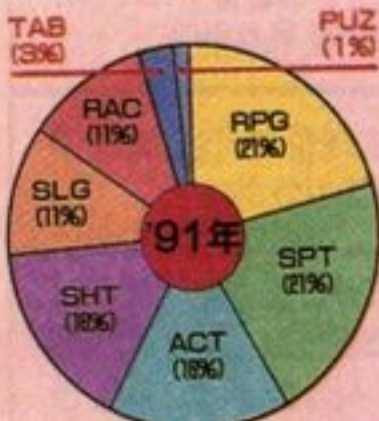
이곳에서는 임무의 자세한 내용을 브리핑 받는다. 칠판 같은 곳에 클릭하면 주목표(P)와 부목표(S)설명과 거리, 무장 등 자세한 정보가 있다. 또한 옆의 지도에 클릭하면 작전지역과 비행경로를 자세히 볼 수 있다.

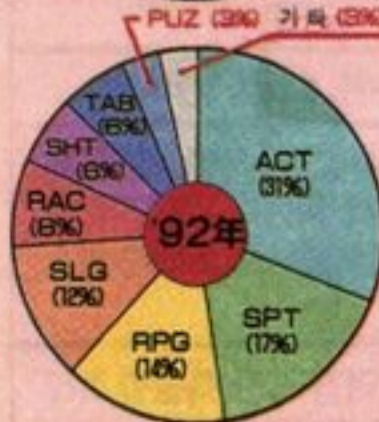
이곳이 정보를 듣는 사무실

이번 임무는 걸프전

공격목표에 대한 정보를 입수하자

4. 무장(ARMING)

작전에 맞는 무기가 장착되어 있지만, 자기 취향에 맞는 무기로 새롭게 장착할 수도 있다. 작전 성격에 맞는 무기를 선택하는 것이 좋다. 무장이 끝났으면 화면 상단의 이륙(TAKE OFF)을 선택한다.

슈퍼패미컴 연도별 장르별 판매추이

90년도

* 11월21일에 슈퍼패미컴이 발매됨과 동시에 소프트도 얼마정도 발표되었지만 소프트는 단지 9개종류로서 지지부진했다그러나 당시에 나왔던 「슈퍼마리오월드」 등은 현재까지도 수작으로 전해지고 있다.

91년도

* 서드 파티(소프트개발 협력업체)가 다수 참여하기 시작한 해로 다량의 SFC용 소프트가 발표되었다. 또 PC와 아케이드로부터 이식도 점점 많아져 슈퍼패미컴의 시장 가능성을 발견하기 시작한 한해였다.

92년도

* 소프트웨어도 질적으로 점차 안정을 굳혀간 한해였다고 말할 수있다. 「스트리트화이터-2」와 「드래곤퀘스트-5」 등의 수작이 다수 등장했다. 이를 통해 슈퍼패미컴의 보급대수가 크게늘어나는 전기를 맞았다.

무기의 종류와 성능

무기 이름	설 명
GBU-12	레이저 유도 활공 폭탄, 레이저 광선으로 유도되는 폭탄으로 미사일과는 달리 자체 추진력은 없다. 대부분 지상 목표물의 공격에 유용하게 사용된다
BU-10	GBU-12보다 강력한 파괴력을 가지고 있다
GBU-15IIR	지하의 목표물에 효과가 있다. 기본적인 성능은 GBU-12와 같다
ROCKEYE	지연 분열 CLUSTER 폭탄, 마치 산탄과 같은 효과로 폭탄 자체에 247의 폭탄이 내장되어 있어서 넓은 지역에 폭탄세례를 내린다. 특별한 유도장치는 없으며 지상의 여러 목표물에 유효하다
HARM	레이더 유도 미사일, 적의 레이더의 전파를 따라가서 적 레이더 기지를 공격한다
AGM-65 MAVERICK	열-형상 공대지 미사일. 미사일 앞부분에 카메라가 부착되어 있어서 자체 유도되므로 높은 명중률을 자랑한다. 거의 모든 목표물에 유효하다
HARPOON	레이더 관성유도 대함 미사일. 적의 군함을 공격 하는데 유효하다
CBU-89 GATOR	225개의 작은 폭탄등을 흩뿌려서 지상의 인간이나 소형건조물등을 파괴시키고, 비행장의 사용을 불가능하게 만든다
CBU-87 CEM	GATOR와 비슷한 효과를 낸다
DURANDAR	비행장 파괴 미사일. 이 폭탄은 탄두의 폭탄이 터지면서 파편이 콘크리트를 파헤쳐 비행장을 장시간 못쓰게 만드는 폭탄
MK82, MK84	SLICK 으로 알려진 폭탄. 특별항 유도장치 없이 그냥 떨어뜨린다

키 조작법

1. 기본적 조작

A(AFTER BURNER) : 애프터버너를 가동해서 급속히 가속시킨다. 단 연료소모가 많으니 주의할 것.
B(BREAK) : 속도를 감속한다.
Z : RADER ZOON IN : 레이더의 범위를 조절한다.
X : RADER ZOOM OUT : 레이더의 범위 조절
R : EMIS ON/OFF
S : 다음 목표지로 목표 전환
P : 자동조종
C : CHAFT사출
F : FLARE사출
J : JAMMER
U : 목표물 정보
M : 모드전환
SHIFT-E : ESCAPE, 게임을 중단한다.
F1-F10 : 여러각도에서 F15를 바라본다.
= : 가속
- : 감속
G : GEAR(바퀴) ON/OFF
/ : 아래쪽 계기판을 본다
' : 부조종사 계기판으로
〈,〉 : 부 조종사석의 계기판 이동
SHIFT-F : 적외선장치, 야간임무시 사용
SHIFT-J : 연료탱크 버리기
SHIFT-T : 시간의 속도 가속, 두배에서 최고 8배까지 조절한다
T : 시간가속 해제
SHIFT-L : 야간조명등

2. TRAINING MODE(트레이닝 모드)

ALT+S : 북쪽으로 공간이동
ALT+C : 동쪽으로 공간이동
ALT+ : 밤/낮 전환
ALT-Z : 서쪽으로 공간이동
ALT-X : 남쪽으로 공간이동

3. 모니터 컨트롤

SHIFT+1-7 : 각 모니터를 목적에 맞게 배치시킬 수 있다.
ALT+1-7 : 각 모니터를 각각 확대 축소가 가능하다.

A. 브리핑

게임을 시작하면 지도에서 작전지역을 선택한다. 게임을 계속해서 여러작전을 수행하려면 캠페인을 선택하고, 시험삼아 한번의 작전을 수행할 경우에는 싱글을 선택한다. 지도를 선택하였으면 미션룸으로 가서 브리핑을 받는다. 목표의

성격을 잘 파악하고, 비행경로를 익혀두는 것이 중요하다.

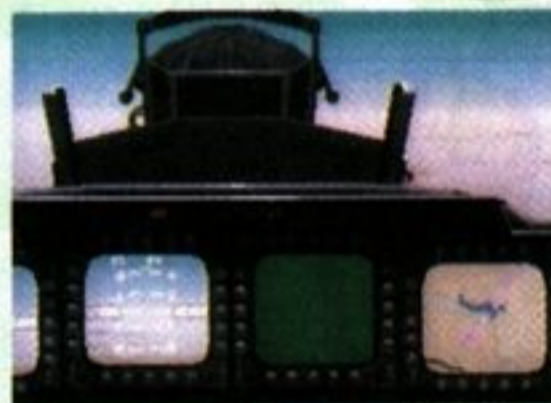
그리고 ARMING ROOM(아밍룸)으로 가서 목적에 맞게 무장을 마치면 출격 완료다.

임무는…

북한 침투 작전

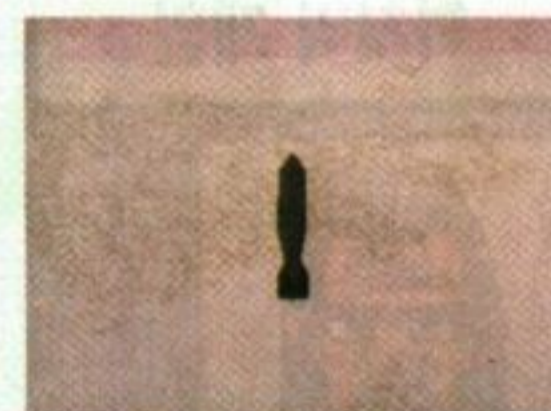
B. 출격

TAKE OFF를 선택하면 난이도가 EASY일 경우 이륙 절차 없이 곧장 출격할수 있다. 가끔 공중 급유기에서 급유를 받고 20000ft 상공에서 시작할 때도 있다. 먼저 각 모드에 모니터를 적당히 배치한다.(shift+1-7) 레이더 모드는 AA모드(AIR-TO-AIR : 공대공), AR모드(AIR-TO-GROUND : 공대지 모드), NAV모드(NAVIGATION : 항법)의 세가지가 있다.

이륙장면.
애프터 버너로
가속하자

모니터 설정

P키로 목적지까지
자동 비행한다

C. 공격

목표에는 주목표(P)와 부목표(S)가 있다. 이 두개의 기본적인 목표외에도 중간에 만나는 적기나 각종 지상 건조물과 군사시설, 장비가 목표가 된다. U키를 누르면 목표물까지의 거리와 종류등이 표시된다. ALT-P를 누르면 조기경보기(AWACS)로 부터 여러 정보를 얻을 수 있다. 목표까지 방향을 잡았으면 SHIFT-T로 시간을 빨리 진행시킨다. 물론 도중에 적기를 만나면 시간가속을 풀어서 전투에 들어간다. 목표에 근접하면 시간 가속을 풀고 서서히 접근한다. 매버릭의 경우 어느정도 근접, 카메라 모드에 I-MEM-G라고 표시되면 발사하고, GBU류는 더욱 근접하여 카메라 모드에 L자가 깜박이면 발사하며, MK82등은 DRAG(0)가 목표물 상공을 지날때 떨어뜨리면 된다. 자동비행시에는 P를 파괴하였을 경우 자동으로 S로 향한다.

적 비행장 상공

목표에 폭탄투하 !

360도 돈다. 공중전시 유용한 전법

적의 미사일을 채프(C)로 따돌리자

D. 귀환

P와 S를 모두 파괴하였으면 연료의 남은 양을 확인하면서 여러 목표들을 공격한다. 적이 미사일을 쏘았을 때는 채프(C)나 플레어(F)를 사출하여 피해야 한다. 귀환할 때에는 SHIFT-S로 항로를 HOME으로 지정해서 자동비행으로 돌아오면 된다. 착륙을 하고나면 화려한 엔딩과 플레이 평가를 받을 수 있다.

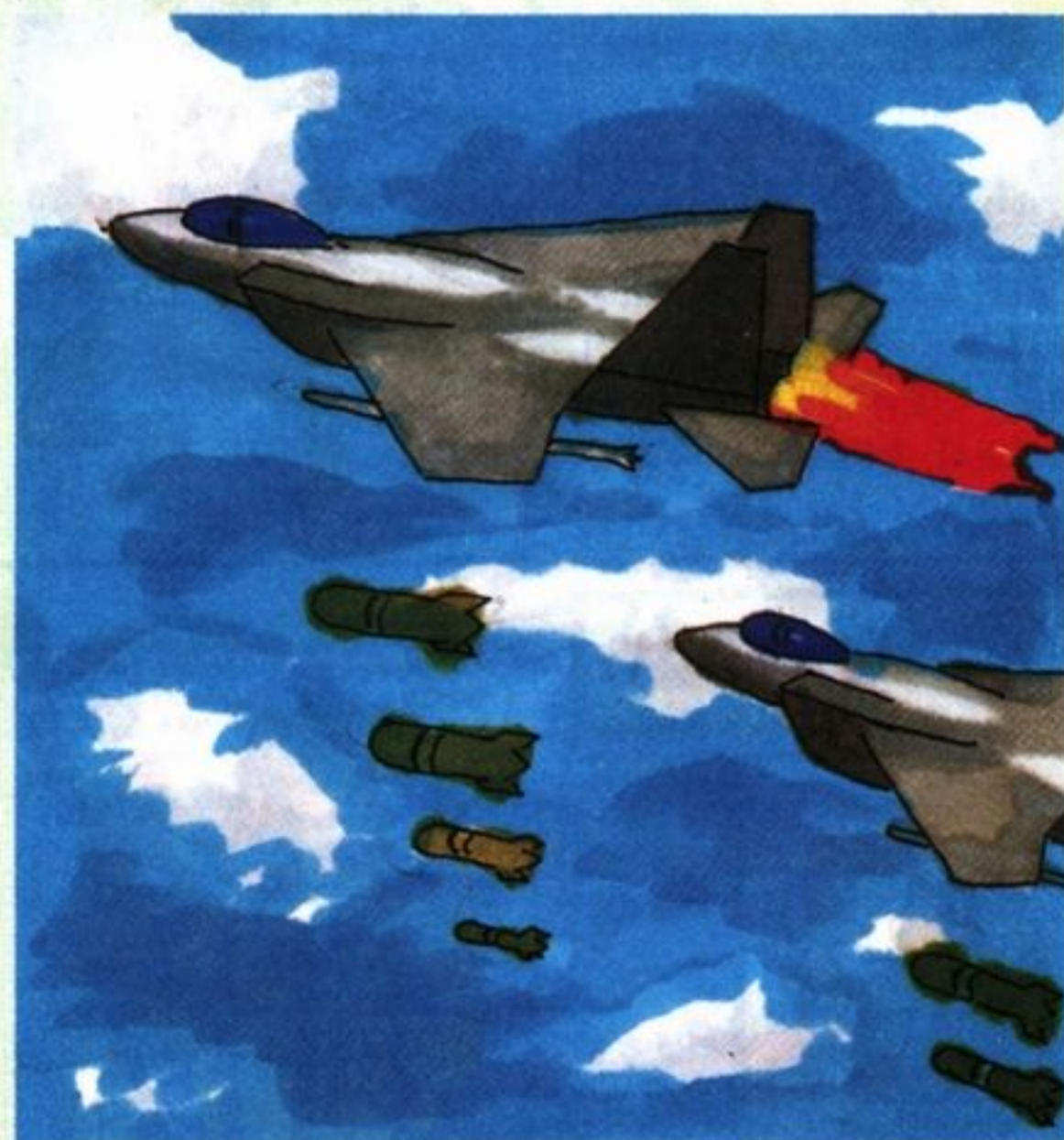
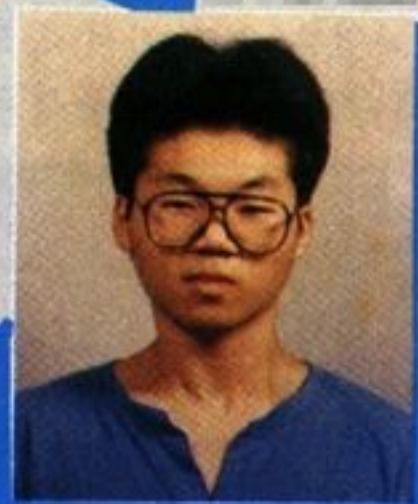



그림 : 남성현 챔프점수 500점

열성 애독자의 "나도 게임명인!"

김석

이 글은 김석군이 지난호 부록에 수록되었던 독자공략(P65)을 보고 자극받아 편집부로 보내온 것입니다. 내용을 읽어보니 무척 재미있고 정성껏 그림도 같이 그려보내주었기에 챔프 독자들에게 소개해 드리고자 합니다.

김석 애독자에게는 챔프점수 1,000점과 5,000점(슈퍼컴보이 게임팩 1개)을 드립니다. 다른 적극적인 독자분들도 『나도 게임명인』난에 많은 참여바랍니다.

게임챔프 지난호(2월호)에 나온 아랑전설 2는 너무 재미있었습니다. 8인의 캐릭터가 펼치는 대격전의 활약! 그리고 "킹 오브 더 화이터"로 부터의 도전장 도착과 느닷없는 기스의 죽음. 뛰어난 그래픽과 다채로운 필살기등 앞으로 아케이드 게임의 진수로서 자리잡을 것을 기대하고 있습니다. 그런데 게임챔프에서 소개한 8인 이외에 4인을 더 발견하여 모오락실에서 도시락을 싸가지고 살다시피했습니다(오락실 주인눈치에 쌍 코피 터진적도 있었음). 상세한 내용은 아니지만 4인의 인물특징과 제 나름대로의 의견을 써보았습니다. '아랑전설 2' 많이 사랑해주세요!

그럼 100원으로 환상적 게임의 진수를 펼쳐보겠습니다.

스페셜 게임 1

빌리 케인

아랑전설 1에 나왔던 봉술사로서 뽀빠이바지 옷차림에서 영국 국기가 그려진 팔없는 면티차림으로 나온다. 역시 빨간 봉을 들고 싸우는데 장소는 시계탑 꼭대기인지 톱니바퀴가 즐비하다. 눈에 띄는 기술은 봉이 3절이여서 길게 늘어나는 것과 봉을 이용해 높이 점프해서 내려오며 발차기가 2번 타격을 주고 연속공격을 하는데 눈깜짝할 새가 없다. 다리 공격에 이은 공중공격을 연속적으로 하라(때를 기다리는게 포인트).

스페셜 게임 2

액셀 호크
복서

몸집보고 얕봐선 100원을 날리기 쉽상이다(오락실 주인만 땡 잡는다). 화나면 멀리서도 나한테 달려오는데 주먹을 휘두르는게 보이질 않는다(뻥~). 그리고 날라서 발로 찰 생각은 아예 말것. 어쩌다 주먹을 날림과 동시에 무언가 날아온다(번개불에 콩구워먹을 정도). 잡히면 저승으로 직행이니 곁에 얼씬도 못하게 할 것.

스페셜 게임 3

로렌스

스페인의 투우사로서 투우장에서 싸워야한다. 특이한 것은 다리기술이 안들어 먹히는 것이다. 망토를 들고 싸우는데 이것에 감기면 뒤에 달려가는 소때에게 기분좋은 키스를 당하게 된다. 쉬운 상대는 아니다. 하지만 깼다.

＊망토에 비수를 품었음

마지막 게임

울프강
크라우저

마지막이라는 느낌이 팍팍 느껴진다. 보라빛 머리카락을 가진 거한으로 화려한 장식이 빛나는 성안에서 싸우는데 한쪽 구석에서는 오케스트라가 연주를 하고있다. 게임이 시작되면 갑옷이 벗겨지면서 크라우저의 공격은 시작된다. 손에서 높이가 다르게 불덩이가 날아온다. 양손을 펼치면서 나오는 기공파는 범위가 넓어서 C+D 버튼으로 피해야하나 나오

는 속도가 늦으므로 쉽게 피할 수있다. 테리의 라이징 태클과 파워 웨이브의 연속 공격으로 깰 수있다. 웅장함에 압도당하여 100원을 버리는 일이 없도록!

비 법 : 이 자의 공격법중 똥배를 내놓으며 점프해서 내리치는 기술이 있는데 방법은 B 또는 D버튼을 누르는 것인데 B가 아닌 D버튼을 누르면 점프 후 방향을 조종할 수있다(?)

초필살기 안내

최근 오락실에서 「아랑전설 2」 때문에 열받는 분들이 많을 듯 싶다. 이런 분들중 특히 챔프를 애독하는 독자들만을 위해 각 주인공의 비장의 초필살기를 소개해 드리겠습니다.

* 단 필살기는 KO선이 2/3정도 남았을 경우만 가능

필살기 1/테리 보가드

→ ↘↓↙← ↙↓↘→후 A와 C버튼을 동시에 누르게 되면 테리의 파워 웨이브가 펑하는 소리와 함께 순간적 폭발을 하는데 맞으면 끽~ (맞는 순간 놀랄 걸!)(단 공중으로 점프해오는 적에게 사용해야 하므로 빠른 조작법을 익혀야 함)

필살기 2/앤디 보가드

앤디의 전력을 다한 공파단으로서 → ↓ ↙ ← 동시에 약킥과 강편 펀치 버튼을 누른다. 컴퓨터가 하는 것을 내가 맞았는데 전체 에너지의 반이 줄었다(크~ 개망신!). 그러나 당황하지말고 방어를 잘 만하면 이 초필살기는 무용지물이 된다.

필살기 3/ 히가시 죠

→←↘↓↙→한 후 A와 C 버튼을 동시에 누르게 되면 시뻘건 허리케인이 하늘을 찌른다. (이것 역시 점프해 오는 적에게 적절히 사용할 것)

필살기 4/ 김갑환

이 자세를 기억하라. 조종키를 → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → 한후 C와 D버튼을 누르면 이 자세로 적에게 다가가 온갖 펀치와 킥을 가한후 반달차기로 마무리. 그러면 에너지가 격감!

필살기 5/ 메이 시라누이(불지화 무)

→←↙↓↘→한 후 A와 C 버튼을 동시에 누르면 온몸에서 불을 내뿜으며 적에게 굴러간다. 이 공격은 방어를 해서 막았다 해도 던지기 공격을 당한만큼 에너지가 줄어든다.

필살기 6/천신잔

아직 한번밖에 못본 희귀한 기술로 조작법은 비밀리에 붙여있다. 보통 기공법보다 큰 기공포를 던지는 천신잔의 필살기는 여러분들의 숙제 !

필살기 7/ 빅 베어

빅 베어의 수염난 입에서 불이 나온다는 것이 이상하지만 나오는 건 어찌 부정할 수가 없다. 약 5초 정도 뿜어 나오는데 첫 경험을 당하면 열받을 것이다. 으~열받는다!

조작법은 게임챔프에서 사은품을 걸고 문제를 낸다고 한다.

필살기 8/ 야마다

야마다 할아버지는 지금 여행중이여서 인터뷰를 못했다.

문제 : 위의 필살기 안내중에서 천신잔과 빅 베어의 필살기 조작법을 정확하게 적어 보내시는 분중 2명을 추첨해서 챔프점수 5,000점씩(슈퍼패미컴 게임팩)을 드리겠습니다. 많은 응모 바라겠습니다.

보낼곳 : 게임챔프 아랑전설 2 퀴즈 담당자앞

기간 : 93년 3월 15일까지

응모방법 : 관제엽서 사용

협찬 : 게임아카데미(711-3838)

* 슈퍼컴보이 및 바코드게임기 타기 특별 앙케이트

게임챔프 2월호에 앙케이트 참가자를 위한 특별 퀴즈를 실시했습니다.

수많은 독자들이 응모해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

앙케이트 자료는 『게임챔프』가 더 좋은 게임지가 되는데 귀중한 자료로서 쓰일 것입니다.

앙케이트를 성의있게 보내주신 분중 퀴즈 정답을 맞추신 분들을 추첨, 아래와 같이 당첨자를 발표합니다.

문제 : 챔프 화이브란 무슨 뜻일까요?

정답은 "게임챔프는 매월 5일 발행됩니다!"가 정답이었습니다.

데이타크 시스템(3명)

1 박승철
지 13/3
2 최영일
3 이동철

슈퍼컴보이 또는 수퍼알라딘 보이 1대(1명)

(※ 장경훈군은 본인이 가지고 있지 않은 기종을 선택, 전화주시기 바랍니다)

1 장경훈

『게임챔프』 1년 정기구독권 (10명)

1 전형배
번지 주
2 배관태
3 박한혁
4 서보완
5 김현우
6 김홍선
113−102
7 노태진
8 문천식
9 박중용
21
10 박상호

『게임챔프』 1년 정기구독권 당첨자(선착순 20명)

1 최성웅
537−14
2 방인혁
3 백종학
101
5 손호성
6 신선빈
트 72−10
7 신용주
584
8 심희석
9 양우천
−58
10 전성표
륜연립 가
11 박은수
39
12 윤건용
−8
13 윤정한
14 윤덕수
299
15 이인규
34
16 이창훈
트 313−1
17 이철수
18 이판길
트 15−30
19 임채익
20 장갑도

* 착한 마음 보너스 당첨자

착한 마음 보너스 당첨자는 시상 예정이 없었으나 엽서에 크리스마스 씰(결핵퇴치를 위한 기금마련 우표)을 붙여 보내주신 분들이 많았기에 그 분들 중 1분을 선정 선물을 드립니다. 게임챔프는 이처럼 마음씨가 착한 분을 독자들로 모시고 있다는 것에 긍지를 느낍니다. 작은 정성이나마 좋은 선물이 되시기를 바랍니다.

슈퍼패미컴용 게임팩(1명)(협찬 : 한강게임 총판 701−0423)

김대성
1(백합시

정기구독자 3명

매월 초부터 말일까지 정기구독 신청자를 모아 추첨 3명에게 슈퍼 컴보이를 무료 증정하고 있습니다. 2.28일까지 이 특전은 마감됐습니다.

수퍼 컴보이 당첨자(3명)

강훈구
742−3

권태영 [blurred]
78-22
이명근 [blurred]
-4

알림

＊지난 3월호 본지 57페이지 잠깐만 코너의 '용산 불법 게임팩 대규모 단속!'에 나왔던 사진은 특정 기사와 무관하므로 독자여러분의 오해 없으시길 바랍니다.

＊애독자엽서를 통한 독자들의 끊임없는 요청에 따라 이번 4월호 부터 IBM PC게임을 수록키로 했습니다. 독자 여러분의 많은 관심 부탁드립니다.

제1회 게임 시나리오 공모전 당선자 발표

그동안 시나리오 공모에 많은 관심을 보여 주신분들께 진심으로 감사 드립니다.

접수된 시나리오는 11월 36편, 12월 40편, 1월 76편으로 총 152편을 응모해 주셨습니다.

접수된 시나리오는 장르별로 액션 60명, 슈팅 25, RPG 65, 어드벤처 1명, 기타 1명으로 집계되었으며 그중 1차심사를 통해 36편의 시나리오를 우선 선정했습니다. 심사기준은 참신한 아이디어와 독특한 시나리오, 풍부한 재미를 느낄 수 있는 작품을 우선으로 선정하였습니다. 초등부와 일반부에서는 참신한 내용이 나오지 않은 것을 유감으로 생각하며 아래와 같이 시상을 발표합니다. 또한 시상된 시나리오중 상품화 가능성이 있는 것을 국내 게임 제작업체와 공동협의를 통해 게임으로 개발할 계획이며 차후로도 이와 같은 기회를 또 마련하도록 하겠습니다.

시상 여부를 떠나서 많은 분이 처음부터 끝까지 시나리오를 완성해서 보내주신 점에대해 게임챔프에서는 국내 시나리오 제작에 의욕을 가진 분들이 이렇게 많은 점에 놀랐으며 응모해주신분들 모두에게 경의를 표하는 바입니다. 실력있는 아마추어 시나리오 작가들의 작품들중 당선작 선정에 매우 고심한 편집부는 어렵게 우열을 가려야만 했습니다. 이번 기회에 탈락하신분들에 대해선 매우 애석하게 생각하며 다음 기회를 기다려 주시기 바랍니다. 당첨자를 발표합니다.

부문별 최우수상 각1명 : 일본 게임 제작 스쿨 2박3일 체험 입학 일본 게임 스쿨 1년간 연수주선

초등부(국교생)

수상자 없음.

중등부(중.고교생)

달빛의 마법사의 제작자 안도영(고교2년)군
[blurred]

일반부(대학생 이상 일반)

수상자 없음.

우수상 각 1명 : 슈퍼 컴보이 게임기 각 1대씩

초등부(국교생)

서태지와 아이들의 환상세계 여행의 제작자 장진숙
[blurred]

중등부(중.고교생)

인투라제트의 제작자 윤명환 군
[blurred]

일반부(대학생 이상 일반)

샤도우의 제작자 임태현 씨
[blurred]

심사평

역시 게임 매니아들은 게임제작에도 많은 관심을 갖고 있다는 것을 이번 심사를 통해 다시한번 깨달았습니다. 특히 자신이 감명깊게 가지고 해보았던 게임들이 이번 시나리오를 쓰는데 '모티브'가 된것 같습니다.

하지만 일반적으로 기존에 나와있는 작품들보다는 '테트리스'와 같이 신선하고도 아이디어 있는 작품이 다음 시나리오 공모전때에 나왔으면 하는 바램입니다. 또한 시나리오가 너무 캐릭터 묘사에 치중한 경향이 있는데 그래픽은 디자이너가 할 일이므로 시나리오에 더욱 정성을 들이면 더욱 좋은 작품이 나오리라 생각 합니다.

※이상 4분은 게임챔프 편집부로 속히 연락 주시기 바랍니다.

다음 5월호에 위 수상자들의 인터뷰와 간략한 작품소개를 해드리도록 하겠습니다.

애니비전

본격 애니메이션 전문 코너 신설!!

이번 달부터 종합 애니메이션 정보코너로서 애니비전이 신설됩니다. 단편물만을 스토리 중심으로 해설하는 식에서 벗어나 비디오 만화에 관한 전분야에 걸쳐 모든 정보를 상세히 소개할 것입니다. 독자 여러분의 많은 성원 바랍니다.

● 목차 ●

국내 애니 정보

대영 팬더 독점 인터뷰

최근 인기가 급상승 하고 있는 더빙판 란마1/2의 발매 업체인 대영 팬더를 본지에서는 독점 인터뷰 했다. 란마1/2의 발매 배경과 앞으로의 계획등을 마선종 상무를 통해 구체적으로 알아본다.

대영 팬더의 마선종 상무

기자 : 대영 팬더는 어떻게 설립 되었습니까?

마상무 : 1983년에 외화와 애니메이션을 병행해서 수입하는 회사로 출발했습니다. 당시는 애니메이션을 전문으로 한 것은 아니었고 여러 외국 비디오를 포괄적으로 수입하는 기업 형태였죠. 그러던것이 87년도 들어서 본격적으로 아동용 애니메이션을 취급하게 되었지요. 초기에는 철인 28호, 마징가Z같은 애니메이션을 라이센스 체결해서 더빙 판매했습니다.

기자 : 란마1/2을 수입하게된 동기 같은 것이 있었을 것으로 생각되는데요… 예를들면 일본에는 다른 인기 애니메이션도 많은데 말입니다.

마상무 : 우리는 일단 애니메이션을 수입 하기전에 우리나라 현실에 맞는 것인가를 우선적으로 검토합니다. 란마1/2이 일본에서 히트작이라는 사실과 우리나라 어린이들의 취향에도 맞는다는 판단하에 들여오게된 것이죠.

기자 : 일본에서는 아직 란마1/2이 TV로 방영이 끝난후 따로 레이저 디스크나 비디오 같은 매체로 발매 되지 않았다고 합니다. 일본에서 발매 되기전에 한국에서 먼저 발매된 배경은 무엇입니까?

마상무 : 일본에서는 애니메이션의 TV방영이 끝나더라도 얼마간 기간을 두고 출시가 됩니다. 하지만 한국의 경우는 그러한 일본 국내 상황에 구애 받지 않고 라이센스 체결만 성공하면 자유롭게 출시할수 있기 때문에 가능한 것이죠.

기자 : 란마1/2 더빙판의 성우 기용에 약간 문제가 지적되고 있는데요. 일부 배역에 대해서는 캐릭터와 어울리지 않는다라는 평도 나오고 있습니다. 성우 기용은 어떻게 하고 있습니까?

마상무 : 저희는 성우 기용에 대해서는 일류를 고집합니다. 이번 란마1/2 성우 선정에도 KBS, SBS의 일류 성우들을 기용해 쓴것입니다. 원작의 성우에 최대한 맞춰서 고용을 합니다만, 원작의 목소리중 우리 실정과 많이 차이가 나는 목소리에 대해서는 실정에 맞게 기용하게 됩니다.

기자 : 대영 팬더에서 자체적으로 제작한 애니메이션은 있습니까?

마상무 : 저희는 아직까지 애니메이션을 자체 제작 발표한 적은 없습니다. 하지만 현재 큰 타이틀을 준비하고 있고 제작도 상당히 진척된 상태여서 올해안에는 여러분에게 선보일 수 있을 것 같습니다.

기자 : 란마1/2은 애니메이션 뿐만 아니라 여러 액세서리 산업에도 활용되고 있습니다. 대영 팬더에서는 애니메이션 외에 다른 산업에 대한 란마1/2의 계획은 없습니까?

마상무 : 현재 문구류에 대해서 여러 기획을 해놓고 있습니다. 이미 '종이마을'이란 문구 업체와 라이센스를 체결하고 란마1/2의 캐릭터를 문구에 부착시킬 계획입니다. 그밖에 신발과 제과 업체에 대해서도 라이센스를 추진하고 있습니다.

기자 : 란마1/2은 지금 대단한 인기속에 대여중입니다. 란마1/2 시리즈는 최종회까지 출시할 계획입니까?

마상무 : 인기가 올라가기 때문에 무난히 최종회까지 출시될 것입니다. 또한, 앞으로는 더욱 신속하게 출시할 계획입니다.

기자 : 일본에서 란마1/2은 시리즈물뿐 아니라 극장판으로도 두편이 개봉되어서 큰 인기를 끌었다고 하는데요. 국내에 극장판이 들어올 계획은 없는지요.

마상무 : 물론 극장판도 들여오려 하고 있습니다. 스페셜편으로 해서 들여올 예정이 있읍니다. 하지만 현재는 TV판이 출시중이므로 극장판의 출시는 TV판의 출시가 완료된 후가 되겠지요.

기자 : 요즈음 일본의 애니메이션 수입붐이 일고 있습니다. 특별한 이유가 있다고 보시는지요.

마상무 : 애니메이션의 대표적인 국가는 미국과 일본이 있습니다. 당연히 두나라에서 애니메이션을 수입하게 되는 것인데 미국은 나름대로의 특색이 있지요. 예를 들자면 그림이 딱딱하다고 할까요? 물론 월트 디즈니같은 회사의 애니메이션은 한국의 취향에도 맞는 것들이 많습니다만, 그런것들은 이미 대기업들이 라이센스를 맺고 있기 때문에 저희같은 중소 기업이 손을 대지 못합니다. 이런 이유라고 봐야겠죠.

기자 : 그렇다면 극장에서 일본의 애니메이션이 개봉될 수도 있겠군요.

마상무 : 그렇지는 않습니다. 현재 법규상으로 일본의 애니메이션이 국내 극장에서 개봉되는것을 금지하고 있기 때문에 극장 개봉은 팬들이 원한다 하더라도 현실적으로 불가능합니다. 전에 일본의 동보에서 개봉한 아키라를 폭풍 소년이라고 해서 극장에서 개봉하고 TV CF까지 나간적이 있었습니다만, 그건 원작을 홍콩에서 들여온것처럼 가장해서 가능했던것이지요. 얼마후 제재를 받은 것으로 알고 있습니다.

기자 : 원작과 더빙판의 차이점은 어느정도 입니까?

마상무 : 저희가 당초 라이센스를 맺고 더빙 작업을 시작했을 때는 최대한 원작에 가깝도록 편집하려고 생각했습니다만,란마1/2이 부분적으로 왜색적이고 야한 장면이 들어 있는 것은 어쩔수가 없었습니다. 따라서 그러한 장면에 대해서는 삭제, 변형을 가했지요.

기자 : 그렇다면 원화를 직접 수정해서 변형된 부분도 있겠군요.

마상무 : 그렇습니다. 예를들어 기모노 같은것들은 한복이나 그밖의 우리 실정에 맞는것들로 변형한 부분이 있죠.

기자 : 그래도 국내 애니메이션팬들은 오리지널에 가까운 모습을 보고 싶은 마음이 강할텐데요… 이부분은 일본이라는 특정한 요건때문에 어쩔수 없는 것 같군요.

마상무 : 그렇습니다. 아직까지 우리 나라는 일본 문화에 대해 비판적인 시각이니까요.

기자 : 이번 란마1/2의 출시후 또다른 일본의 애니메이션 라이센스 계획은 있습니까?

마상무 : 예, 물론 있습니다. 국내에 출시되는 시기도 빠르면 3월경에 가능할것 같습니다.

기자 : 시간을 내주셔서 감사합니다. 끝으로 게임 챔프 독자들에게 한마디 해주시죠.

마상무 : 요즘 란마1/2의 게임이 각기종별로 제작되어 큰 인기를 얻고 있다고 들었습니다. 저희는 이러한 추세를 감안해서 게임을 애니메이션화 한 것들도 수입을 고려할 것입니다. 소닉이라는 게임이 인기를 끌고있고 일본에서 애니메이션화 된다니 고려해볼수 있겠지요.

(인터뷰후 기자와의 대화에서 마선종 상무는 게임과 애니메이션과의 관계에 큰관심을 나타냈다. 앞으로 이스(천공의 신전)나 알스란 전기같은 게임을 모체로한 애니메이션이 수입되지 않을런지?

해외 단편 소개

네콘론 대결전(수입예정)

네콘론 대결전은 첫번째로 나온 란마1/2 극장판으로 74분에 걸쳐 란마 일가의 모험과 개그가 펼쳐진다. 일본에서는 일류 개봉관에서 동시에 개봉되어 많은 관람객이 관람한 영화로 그만큼 완성도가 높다. 아쉽게도 우리 나라 법규상 수입이 허가되지 않아 극장에서 관람할 수는 없지만 지면을 통해서 전체적인 내용을 소개하도록 한다. 대영 팬더에서는 네콘론 대결전을 수입할 예정으로 있으므로 국내에 소개되는 비디오 가이드로서 활용하기 바란다.

전체적인 스토리—

평상시와 다름없는 텐도가에 일어나는 이변. 갑자기 나타난 기린 일행. 그들은 자칭 칠복 도인의 한사람이라고 밝히며 텐도 아카네를 납치해간다. 구출 방법을 강구 하는 란마 일행… 거기에 쿠노 선배가 나타나고 쿠노 선배의 도움으로 배를 타고 중국에 갈 수 있게 된다. 중국에 간 후에도 이들의 해프닝은 계속되는데…

란마와 핫보사이. 둘은 언제나 앙숙이다

아카네에게 약한 란마. 남자와 여자의 반대 현상일까?

칠복 도인의 한사람이라고 하는 기린. 그의 정체는?

기린에게 잡혀가는 아카네

천신만고끝에 중국에 가게 되지만…이런 모양으로 어디까지 갈 수 있을지?

네콘론 대결전! 한국판은 어떨까?

대영 팬더의 마선종 상무가 본지와의 독점 인터뷰에서도 밝힌바 있지만 네콘론 대결전을 곧 수입할 예정이라고 한다. 물론 그 시기는 TV판의 출시가 끝난후가 되겠지만 먼저 출시될 한국판을 예상해보자.

야한 장면의 삭제는 어떨지?

일본 애니메이션의 수입에서 가장 문제가 되는 점이 청소년에게 해를 끼치는 장면. 즉, 야한 장면의 삭제 문제인데 현재까지의 경우는 문제가 되는 장면 전부를 삭제하고 검열을 통과하는 방식을 써서 많은 양의 일본 애니메이션이 수입되었다. 이번 네콘론 대결전은 얼마나 삭제가 될 것인가? 다행스럽게도 이번 극장판에선 문제가 되는 장면이 거의 없다. 따라서 대영 팬더에서도 가능

한한 삭제는 하지 않고 원판을 그대로 수입할 것이라고 예상된다. 미소녀 캐릭터의 경우 거의 생활복 차림이라 문제될 장면은 없으며 내용 자체도 코믹함에 중점을 두어 검열에도 아무런 문제가 없을 것이다. 오리지널을 중요시하는 국내의 많은 애니메이션 팬들 입장에서 본다면 이것은 매우 잘된 일이다.

약간 문제가 될듯한 장면이다. 하지만 이정도까지 삭제한다면 심한데…

네콘론 대결전의 구성도는 뭐어난가?

내콘론 대결전이 상영되자마자 일본에서는 폭발적인 관객 동원율을 보여주어 인기를 짐작할수 있게끔 했다. 영화를 본 관객들의 반응도 좋아서 일본에서는 성공작이라고 평가하고 있는데 한국의 입장에서 본다면? 물론 대영 팬더를 통해 정식 수입된후 앙케이트를 거쳐 조사를 해야겠지만 전체적인 내용을 한번 평가해보자.

완성도가 높다는 평가를 받았으니… 결말부분도 코믹하다

란마와 아카네의 관계에 초점

란마 시리즈의 모든 프로가 그렇지만 역시 극장판에서도 란마와 아카네의 관계에 대해 초점을 맞추고 있다. 독자들도 알다시피 둘은 약혼한사이. 그러나 언제나 티격태격 싸움이 끊이지않는다. 얼핏 보면 둘은 상당히 불편한 관계처럼 보인다. 하지만 언제나 뒤에는 숨은 애정이 있는것이다. 아니, 애정보다는 사랑이라고 하는 편이 확실할 것이다. 둘의 사랑은 시리즈물을 자세히 보지 않은 사람이라면 느낄 수 없다. 그저 단순한 남녀 관계라고 단정짓기 쉬운 것이다. 네콘론 대결전의 후반부에서 아카네는 란마를 기다린다. 그가 구해주러 올거라고…꼭 올거라고 믿는 것이다. 둘의 만남, 하지만 란마는 언제나 같이 아카네에게 독설을 멈추지 않는다 아카네는 화를 내고 란마따위 필요 없다는듯이 말을하고… 둘의 대립이 다시 시작인가? 라고 생각하게되지만… 언제나 극의 종결 부분에 가서는 둘의 사랑이 확인되고 관객들에겐 신선한 감동으로 남는 것이다.

둘의 사이가 평탄하기만 한건 아니다. 그래도…

캐릭터 집중 분석

사오토메 란마

이번호에 첫번째로 타이틀을 끊을 캐릭터는 란마 시리즈의 주연인 사오토메 란마이다. 중국의 여자천에 빠져 여자로 변하는 사연을 안고사는 소년으로 언제나 활기에 찬 모습을 보여준다. 약혼자인 텐도 아카네와는 사랑하는 사이이면서도 언제나 마찰이 끊이지 않아 남자이면서도 여자에는 어느정도 약한(사실 남자중에 여자에 약하지 않은 사람이 있을까?) 모습도 갖고있는 캐릭터인데 이부분이 더우더 팬들의 마음을 사로잡는것인지도 모른다. 호적수라고 할수있는 료가와는 사이가 안좋지만 극적인 부분에서는 의외로 우정어린 면도 보여주는 캐릭터. 란마는 뜨거운 물을 부으면 남자로, 찬물을 부으면 여자로 변하는 특성때문에 항상 곤욕이지만 대부분의 팬들은 란마의 이점에 큰 매력을 느낀다는데… 일본에선 란마 시리즈가 끝나는 바람에 더이상 여자 란마의 모습을 볼수없게 되어 안타깝다고 한다. 아직까지 우리나라에선 대영 팬더를 통해 정식 수입되고 있으니 조금 위안은 될지? 우리가 앞으로 계속 보게될 란마의 모습은 무궁 무진하다. 그는 단지 쿵후를 좋아하는 소년만은 아니다. 그의 구석구석에는 여러가지 모습이 담겨있는 것이며 TV판을 연속해서 보면 그의 참 매력이 어디있는지 알 수 있을 것이다.

여자로 변했을 때의 란마는 웬지…

격투 모션을 잡은 란마. 완전한 사나이의 결정체?

여자의 모습이지만 남자의 성격 따라 서 말괄량이 처럼 보일 수 밖에…

해외 연재물 소개

전영소녀 제1화 '실연당한 당신에게'

전영 소녀는 일본에서 폭발적인 인기를 끌고있는 작품중의 하나로 작품 이미지는 옛날 마쯔모토 이주미의 오렌지 로드를 연상케하지만 내용은 판이하게 다른 작품이다. 오렌지 로드의 경우는 아유카와 마도카, 카스가 교스케, 히야마 히카루 이셋의 삼각 관계를 집중적으로 다룬 애정물이지만 전영 소녀는 모떼우찌요따와 아마노아이 둘의 관계에 초점을 맞춰 연출하고 있다. 주인공인 모떼우찌요따는 실연당한 평범한 남학생이다. 그는 자신이 사랑하는 모에미에게 실연당하고 거리를 헤매게 되는데 갑자기 눈앞에 비디오 대여점이 나타난다. 자신도 모르게 안으로 들어간 그는 한테이프를 발견하게 되는데 주인이 다가와 오랜만의 손님이라며 요따에게 이상한 암시를 주게된다. 과연 테이프안에는 무엇이 들었을까? 전영 소녀의 재미는 이제부터 시작된다.

비디오에서 튀어나오는 여자라니!!

아마노아이는 말괄량이적 기질이 있어 보인다

「소닉」 자연의 보석을 찾아라!!

미니소설
(독자시나리오)

지난호에 미니소설(중세편) 만화가 게재된 끝부분에 소닉을 소재로한 창작 만화 공모에서 몇편의 작품이 4월호기사 마감전에 도착했습니다. 그중 재미있는 작품을 우선 게재합니다. 물론 3월 5일까지 보내주신분중 다시 선별해서 도라에몽 게임팩을 드리겠습니다.

백 정렬
신림 7동

＊백 정렬씨에게는 게임라인에서 제공하는 수퍼알라딘보이용 도라에몽 게임팩을 드리겠습니다. 나머지 응모하신 소닉시나리오는 5월 호에 선별해서 게재하겠습니다.

1. 항상 말썽만 일으키는 닥터 애그맨은 숲속의 보물인 자연의 보석을 훔쳐간다.

2. 이 사실을 안 소닉과 테일은 숲의 생명인 자연의 보석을 찾으러 떠난다.

3. 오랜 고생끝에 애그맨의 연구실을 찾은 소닉과 테일.

4. 하지만 닥터 애그맨의 함정에 걸리고 만다.

5. 갑자기 나타난 괴물에게 소닉과 테일은 고전하지만...

6. 소닉의 슈퍼스핀이 정확히 작열!!

7. 소닉과 테일은 복잡 다양한 미로를 뚫고 닥터 애그맨을 찾았지만...

8. 닥터 애그맨은 비밀리에 완성시킨 비밀병기로 탈출한다.

9. 자연의 보석을 이용하여 닥터 애그맨은 이 비밀병기를 만든 것이다.

10. 닥터 애그맨은 이 비밀병기로 소닉과 테일의 숲을 불태우려는 계획이였다.

11. 그러나 소닉과 테일은 숲속 새들의 도움으로 닥터 애그맨의 비밀병기속으로 잠입.

12. 닥터 애그맨을 찾아냈으나...

13. 닥터 애그맨은 자신이 발명한 슈퍼애그 2호에 재빨리 탑승해버렸다.

14. 슈퍼애그 2의 집요하고도 압도적인 파워에 소닉과 테일은 위기를 맞이하였다.

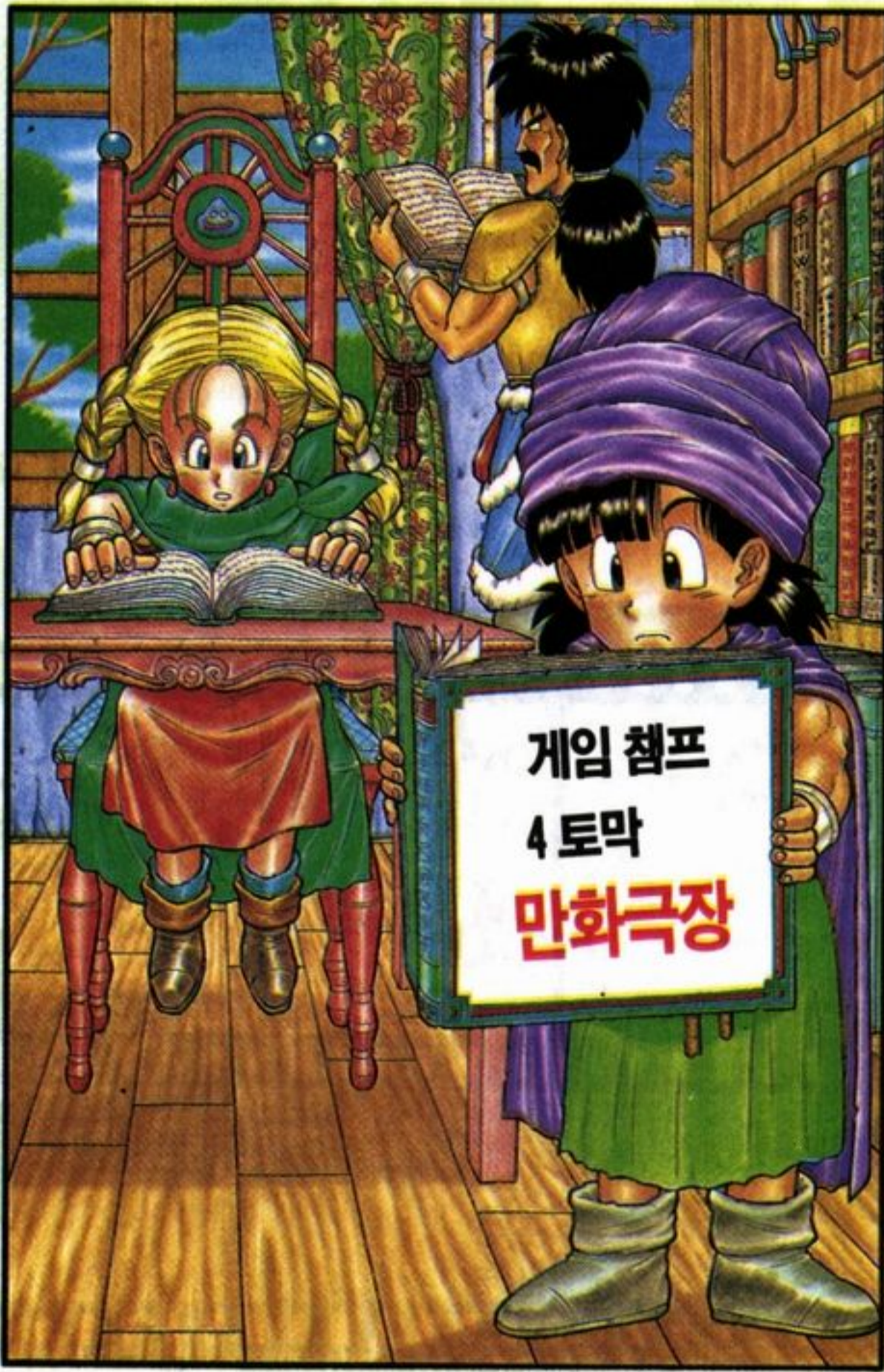
15. 이때 소닉의 재빠른 재치로 닥터 애그맨의 비밀병기로 슈퍼애그 2에 쏘았다.

16. 닥터 애그맨의 야망은 비밀병기와 함께 사라지고...

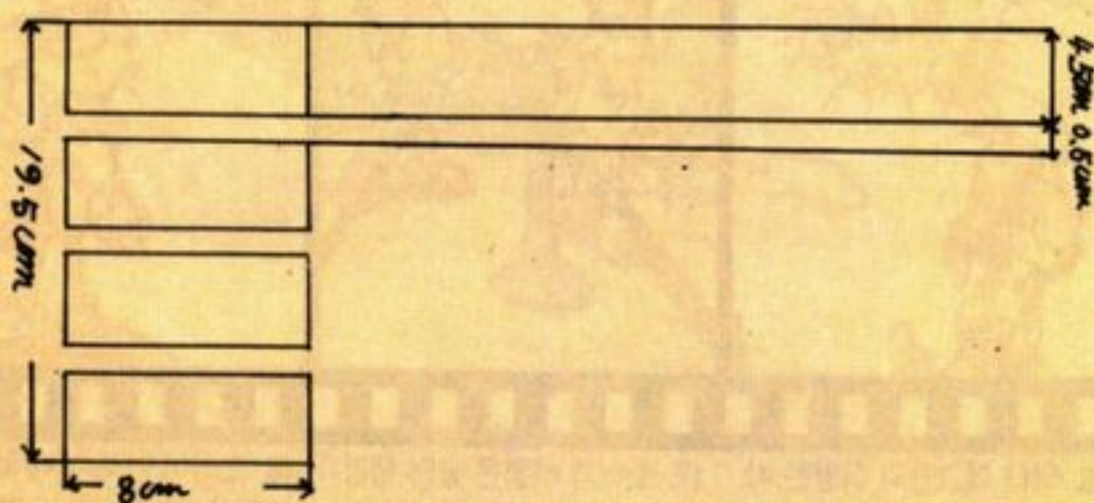
17. 소닉과 테일은 숲의 생명인 자연의 보석을 원래의 자리에 되돌려 놓았다.

18. 그러나 언제 다시 닥터 애그맨의 야망이 닥쳐올지 모른다.

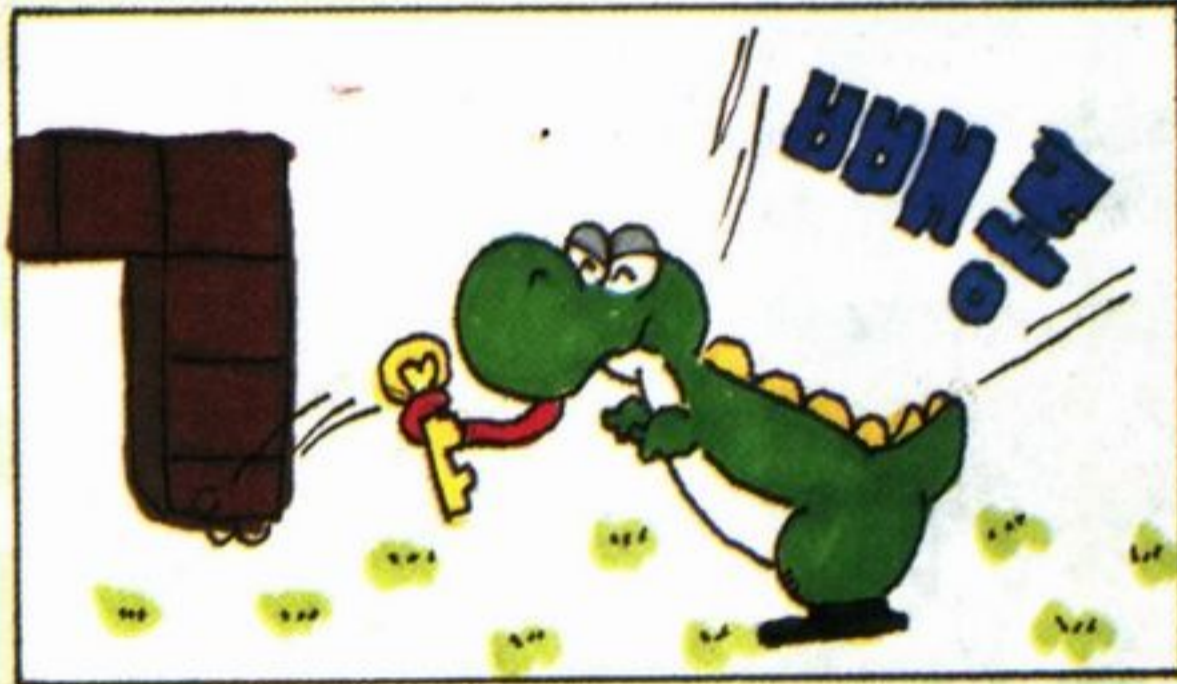
드래곤퀘스트5

궁극의 스피드

저희 게임 챔프에서는 이번호부터 4토막 만화 극장 코너를 마련했습니다. 앞으로 독자 여러분이 보내주신 4토막 만화중에 우수작을 선정하여 게재할 예정이오니 많은 성원 바랍니다. 자신이 해보고 인상적이었던 게임을 소재로한 만화면 어느것이든 좋으며 채택된 분에게는 다음호 게임 챔프 한부와 챔프 점수 1000점을 드립니다.

응모 요령

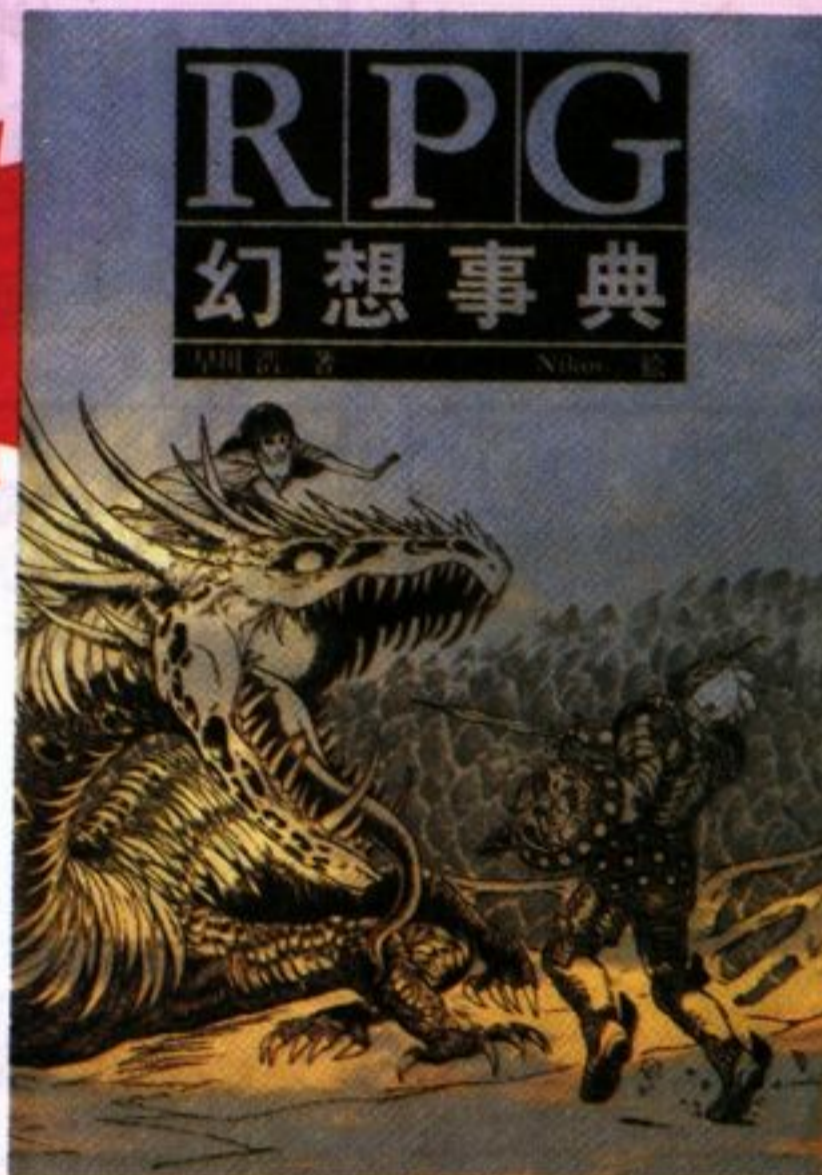
일반 모조지에 가로 8센치, 세로 4.5센치의 박스 4칸으로 박스 사이는 5밀리 미터씩 띄어 주시기바랍니다.

마리오 월드

젤다의 전설

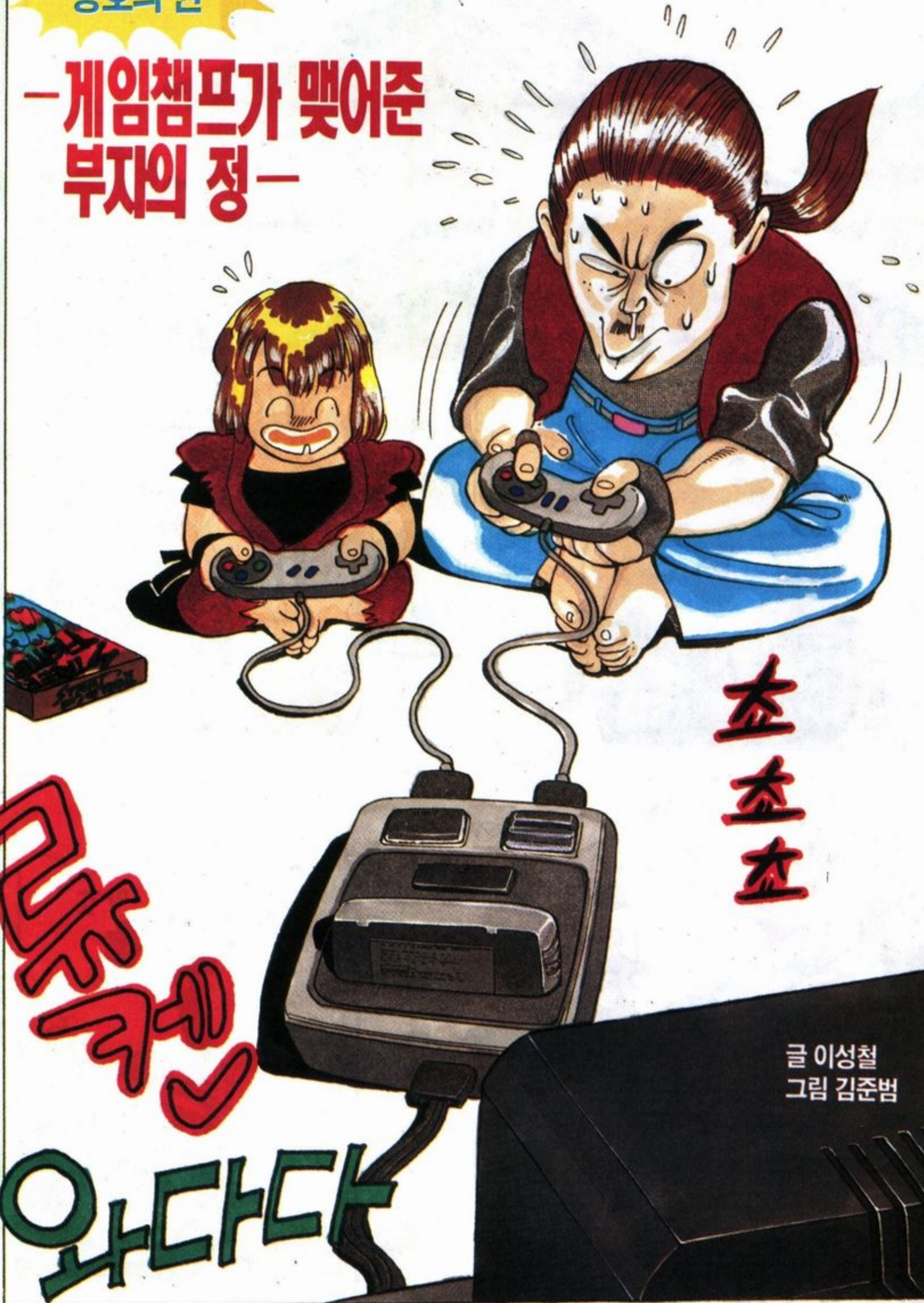
링크와 바즈블로브

롤플레잉 게임 팬들을 위한 꿈의 필독서

「RPG 환상 사전」

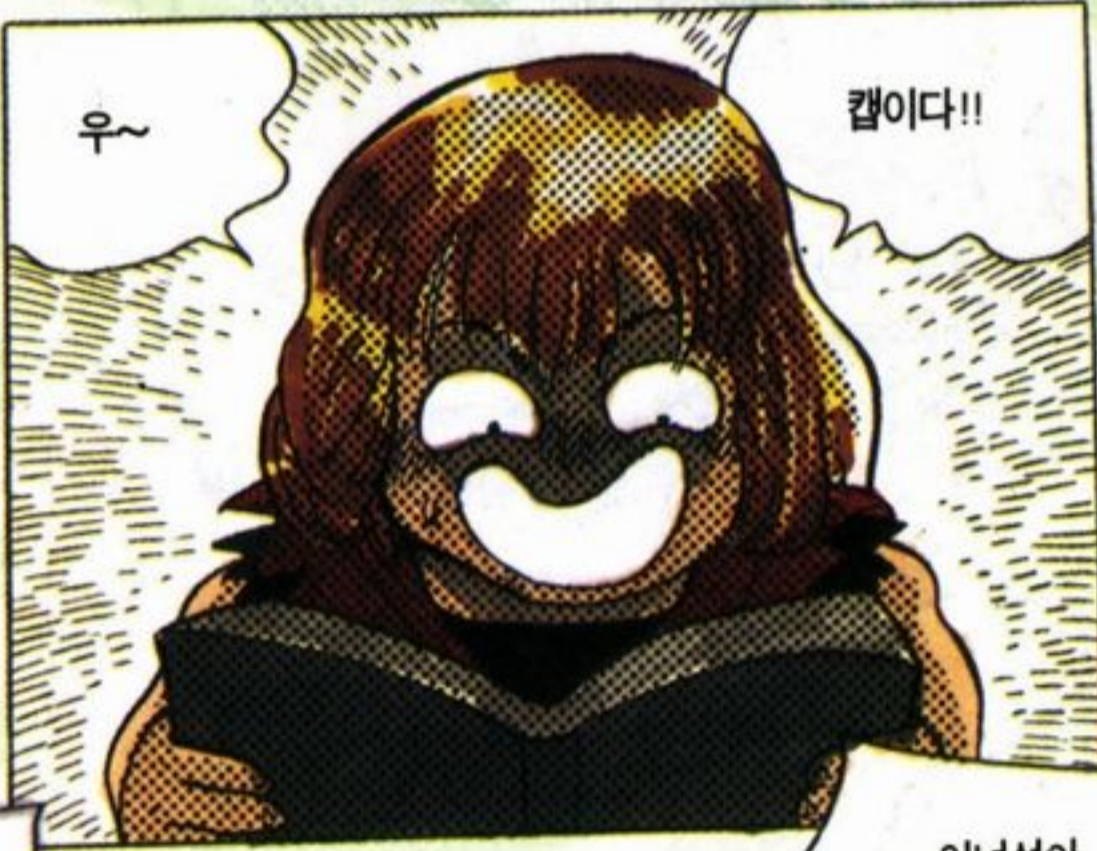
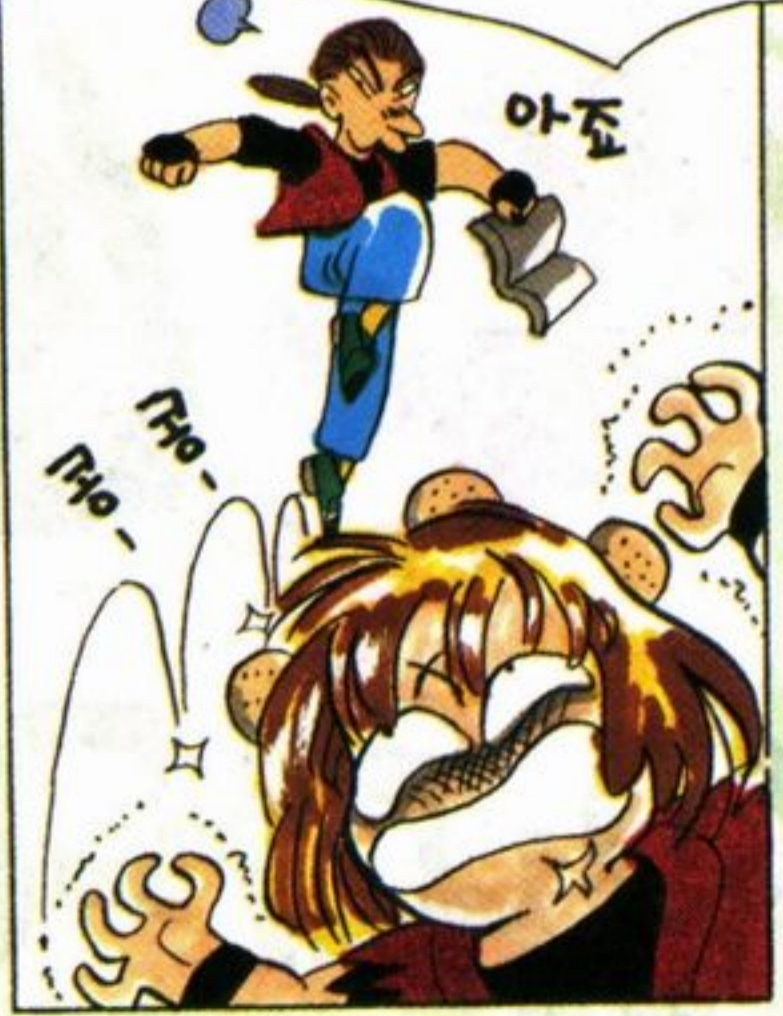
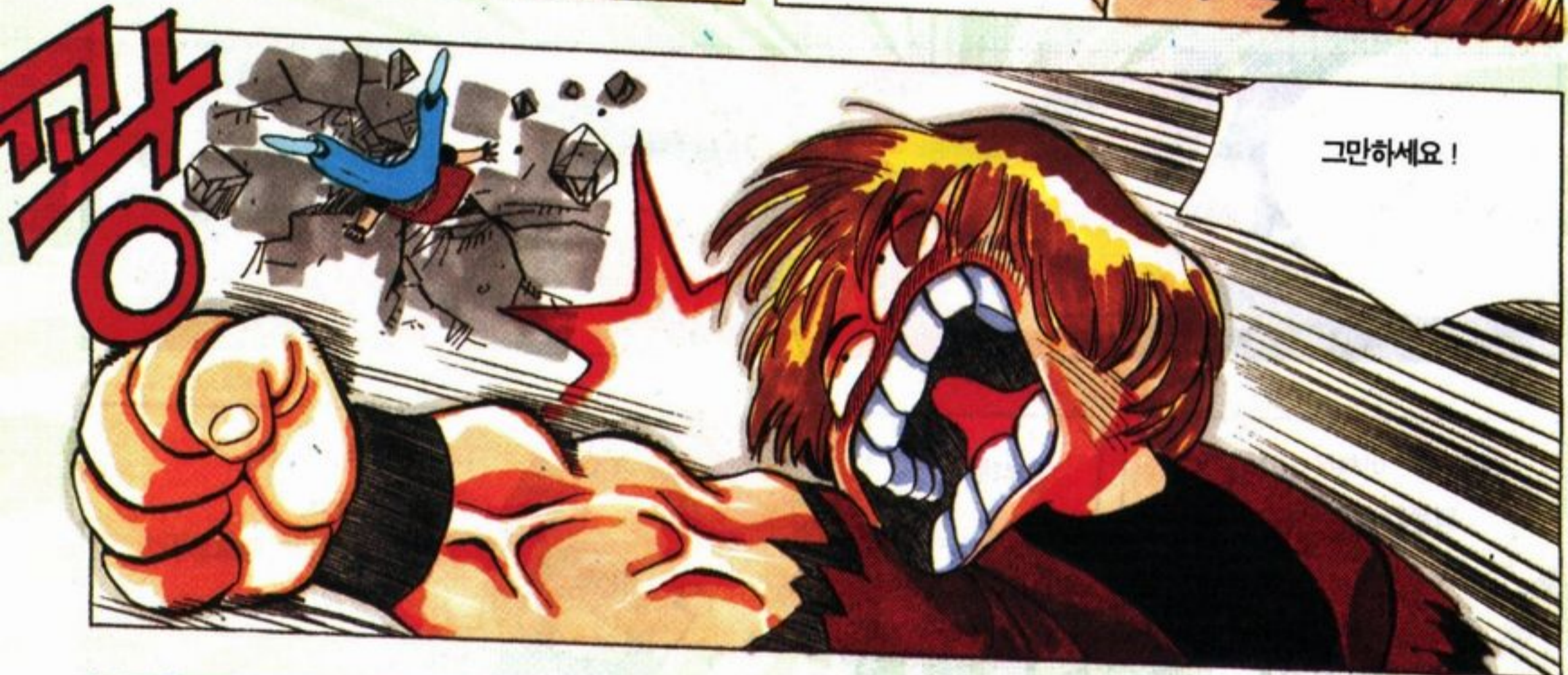
"이 책 한권이면 RPG이해도는 100%"

3월 20일 발매!

최근 「드래곤퀘스트」와 「화이널 환타지」로 게임 세계를 대표하고 있는 롤플레잉게임.
그러나 RPG 본래의 재미를 만끽하며 게임을 즐기고 있는 유저들은 얼마나될까?
이 「RPG 환상 사전」은 RPG의 배경이 되고 있는 세계 각지의 신화, 전설로 거슬러 올라가며
주인공, 아이템, 무기, 방패 등의 유래를 소개한 이야기식 사전으로서 지금까지 알쏭달쏭했던
RPG (롤플레잉 게임) 세계의 궁금증을 속시원히 풀어줄 꿈의 사전입니다.
이 책을 읽는 순간부터 당신의 RPG 세계는 지금까지 맛보지 못했던 환상의 세계로 빠져들 것입니다.
게임에 관한한 가장 빠른 정보로 신뢰받는 게임챔프가 발행하는 RPG게임팬의 필독서
「RPG환상사전」! 기대해 주십시요!!

3월 20일 발매 예정!

＊이 책은 일본에서 발매된 이래 현재까지 22판을 거듭 출판한 베스트 셀러중 베스트셀러로서 발행사인 소프트 뱅크사의 협조를 얻어 국내 게임 유저들을 위해 챔프 편집부에서 특별 편집한 한글 완역본 입니다.

용호의 권
-게임챔프가 맺어준 부자의 정-
쵸
쵸
쵸
글 이성철
그림 김준범
류켄
와다다

료우—
료우 뭐하니?
우~
캡이다!!
료우공부하나!
후다닥
흭!
이녀석아
하란 공부는 안하고
뭘보는거냐?!
샤바바바밧
바밧
커서 뭐가 될려고
그래?!
아죠

대화 !
대화!!
대화!! !!
오…오냐
아…알…았다. 말로하자 !
으아아~
그…그래
도대체뭐냐 ?
헉
헉
....
GAME DESIGNER!
(게임 디자이너)
덩
푸풋

감히 아버지에게
그런 심한 대사를 !
으앗
자…잠깐만요 !
방금……
……라고 했잖아 !
제가 무슨 심한 대사를
했다는 거예요 !
화
젠장 조금전의
영어 단어를 까먹었어.
무…무슨
소리를 ?
시끄럽다
그래도 정신 못차리고서 !
용격권 ! !
콰앙

나도 그…그런 잡지
아는게 있다 !
그…그건 바로
패…패…팬터
하우스…
또…또 하나는
푸…플레이…
화끈
쾅
그만하세요 !
내가 말한건 「게임디자이너」라고
바로 게임을 개발하는
사람이라구요 !
?
그리고 이 잡지는 국내 최고의
게임 정보지
「게임챔프」라구요 !
게임챔프

아무튼 이책은 내가
당분간 압수 한다 !

물론 공부도 열심히
한다구요.
유능한 게임디자이너가
되기위해선

공부해 !

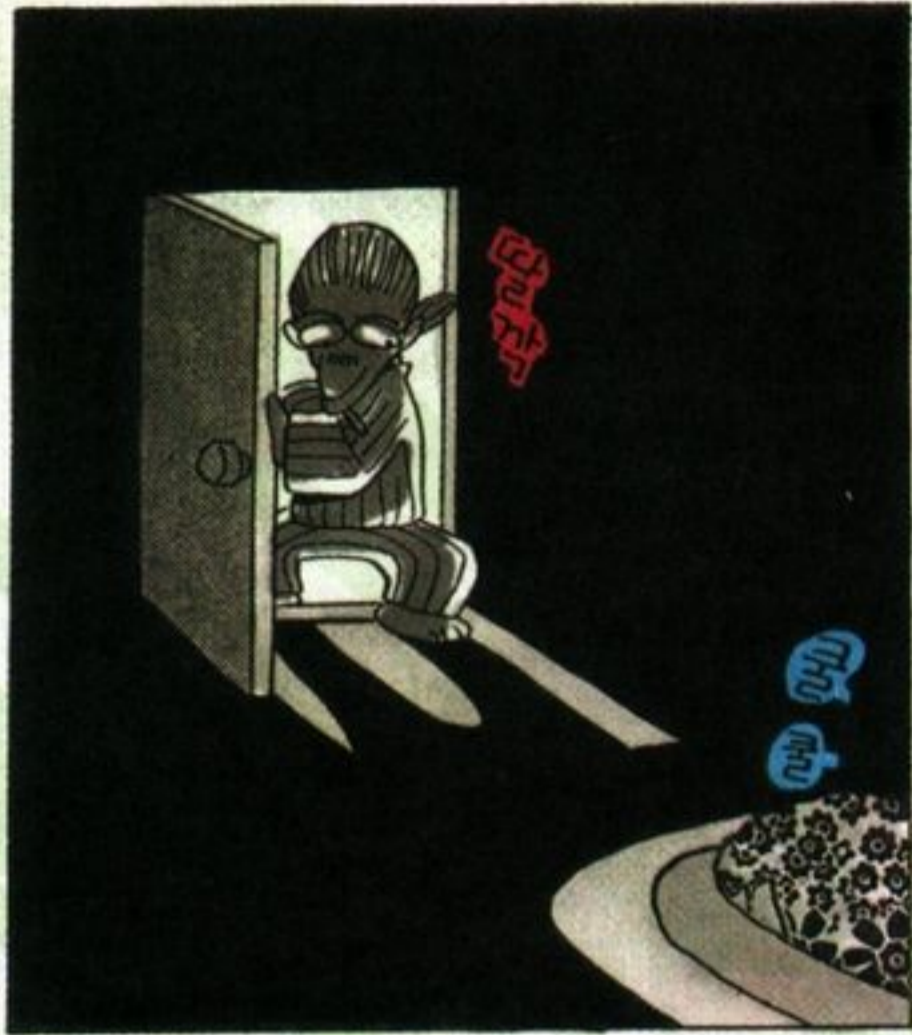
파파팍

그날밤

왜? 어른은 게임하지
말란법 있나?!

퍽

웃!

챔프분석 집에
나온 게임팩 있는거
알고 있다.
한 판만하자 뭐.

다음날 아침 아들의 책상앞에
메모지가 한장 붙어 있었다.

사랑하는 아들에게

오늘 게임챔프를 정기
구독 신청했단다.
공부도 열심히 하고
앞으로 유능한 게임
디자이너가 되어라

—아빠 로버트 가르시아—

인터뷰

젊은 만화가들 게임 분야에 관심 많다

—젊은 만화가들 게임 챔프 전격 방문—

게임챔프에 갑자기 찾아온 이들은 누구인가… 한국 만화가 협회의 정회원인 이들은 용호의 권을 이용한 6페이지에 걸친 만화를 들고와서 게임챔프에 대해 여러가지 의견을 내놓았는데…

게임챔프를 방문한 젊은 만화가 3인

챔프 : 용호의 권을 이용해서 만화를 그리게 된 동기는 무엇입니까?

이상철 : 사실 그 게임에 관해 자세히는 모릅니다.(웃음) 게임챔프를 계속해서 구독하다 보니 차차 용호의 권이라는 게임 자체와 캐릭터에 관심이 쏠렸죠. 그래서 게임챔프에 나온 기사를 참고로 해서 만화를 그리게된 것이죠.

챔프 : 지금은 어떤 만화를 그리고 계신가요?

이상철 : 현재는 만화 왕국에 보디 가드란 만화를 연재중입니다. 그전에는 귀신 사냥이란 코믹만화를 연재했구요.

챔프 : 지금 연재중인 보디 가드란 만화는 어떤 성격의 만화입니까?

이상철 : 보디 가드는 원래의 뜻을 조금 변형시킨 만화로 주인공의 성격이 괴짜인 것이 특징이지요. 코믹 액션만화라고 볼수있습니다.

챔프 : 평소 만화 잡지에 연재하시다가 갑자기 게임을 소재로한 만화를 들고 오시게된데는 그만한 이유가 있다고 생각하는데요. 특별한 동기가 있으십니까?

이상철 : 저희 만화가들은 만화에 대한 분야가 한정되어 있다고 보지않습니다. 어떤 분야든지 만화와 접목시킬수 있다고 생각하고 끊임없이 창작을 해나갑니다. 이번 용호의 권 경우도 게임을 소재로한 분야를 개척한다는 의미로 볼수 있습니다.

챔프 : 만화가로서 게임의 어떤 분야에 관심을 가지고 계십니까?

이상철 : 사실은 지금 집에 슈퍼패미컴을 가지고 젤다의 전설을 재미있게 하고 있습니다만(웃음) 아무래도 애니메이션 처리가 가능한 CD 게임기쪽에 관심이 많습니다. 평소 CD 게임기는 애니메이션적 처리가 가능하다고 알고있는데요.

챔프 : 말씀대로 CD 게임기는 애니메이션 효과가 가능합니다. 그렇다면 앞으로 CD 게임 제작 분야에 뛰어들어 보겠다는 말씀인가요?

이상철 : 사실 제가 프로그램쪽을 모르므로 게임 제작에 뛰어든다는 것은 무리겠지요. 하지만 국내에서 CD 게임을 충분히 제작할수 있는 여건이 된다면 그래픽 담당쪽으로 해보고 싶은 생각이 있습니다.

챔프 : 게임챔프의 내용이 어떻다고 생각하십니까?

이상철 : 제가 원래 게임챔프 창간호를 구입해서 볼때는 별 생각이 없었습니다. 보통 다른 게임 잡지들과 같으려니 생각하고 사봤지요. 그런데 계속해서 보면 볼수록 뭔가 다르더군요. 다른 잡지에는 없는 내용들이 꽉차있고 읽을 거리가 많다는게 우선 좋았습니다. 그리고 만드는 분들의 정성을 책을 보면서 느낄수가 있었습니다.

챔프 : 너무 과찬이신것 같습니다.

이상철 : (얼굴빛을 고치며)절대 그렇지 않습니다. 제가 게임챔프를 보고 그런 느낌이 들지 않았다면 이렇게 찾아오지도 않았을 것입니다. 게임챔프가 좋기때문에 이렇게 만화를 그려서 오게된 것이죠.

챔프 : 저희가 더욱더 분발해야겠다는 생각이 드는군요. 게임챔프에 대해 건의할 사항이 있으시면 말씀해주십시오.

이상철 : 만화가라면 누구나가 가지고 있는 생각이겠지만 자신의 영역을 추구하는것이 중요하다고 생각합니다. 현재의 만화 잡지사중 대부분은 그런 만화가의 영역을 무시하고 일방적인 요구만을 하고 있지요. 만약 챔프에서 그런 부분을 이해해 주신다면 제 작품을 게임챔프에 계속 연재하여 보고 싶습니다.

챔프 : 오늘 시간을 내주셔서 감사합니다. 앞으로 우리 스텝진과 더불어 챔프독자들만이 누릴 수 있는 독특한 재미를 줄 수 있는 좋은 작품을 기대해 봅니다.

풀로 붙여주세요

보내는 분

____

____

110원 우표를 붙여주세요

받는사람

게임챔프 4

서울시 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층

☎702—3211/4 FAX 702—3215

(주)제우미디어

게임챔프______ 담당자앞

1 4 0 — 1 1 1

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 : **전화번호** :

나이 **세** **성별** : **남** **여**

생년월일 : . . 음력·양력 **학교**(학과) : **학년** :

게임경력 : **약** **년**

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요) : **명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함**

* 정기구독 신청 안내

1년 정기구독료 44,000원을 다음 은행을 통해 무통장 입금하시고 저희 게임챔프로 전화를 주시면 됩니다.

☞ **입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.**

♥이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
우체국	010025—31—1455864	서인석
농 협	033—01—168361	서인석
국민은행	822—01—0154—709	서인석
제일은행	325—20—263169	서인석
신탁은행	22107—2684704	서인석
외환은행	105—22—00360—9	제우미디어

♣통신판매 안내♣

게임챔프가 발행한 드래곤볼 Z Ⅲ ; 드래곤퀘스트 V, 「게임챔프」 과월호 등을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인의 무통장 입금증을 이용, 물품가격을 입금하시면 입금확인 후 개별 우송해 드리겠습니다.
많은 이용바랍니다.

드래곤볼Z—Ⅲ (값 3,900원)
드래곤 퀘스트 V (값 5,900원)
부록세트1(값 5,000원)
과월호=CD제외=(값 4,000원)
게임배경음악 CD(값 4,500원)
☞ **입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요.**

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	매장인기 순위	구매희망 순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 15일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 3명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

♥ **제일 갖고 싶은 팩** ______________________

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : ____________________기종__________________게임

일반 오락실용 : __________________, __________________게임

게임챔프에 정보를 제공해 주세요 ! (베스트페이스, 스폐셜 기획, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진 CD	1.	2.	3.
PC엔진	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
수퍼겜보이(수퍼 알라딘보이)	1.	2.	3.
메가 CD	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. 2. 3.

♥앞으로 구매 예정인 게임은 ?

__________________기종__________________게임/__________________기종__________________게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : 기사 :

♥지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상 특급 퀴즈정답은( )

♥다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은 ?

①공략집(__________________기종__________________게임) ②묘수풀이집 ③기타(

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ?

♥「유 에프 오」출현 장소는 ?

______ 페이지 '유에프오' 출현 !

♥이번호 '초음속 퀴즈'의 정답은 ?

: ____________________